

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Гуманитарный институт
Кафедра культурологии

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
Н.П. Копцева
«10» июль 2017 г.



МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

50.04.03 История искусств

ТРАНСФОРМАЦИИ СОВРЕМЕННОЙ ЯПОНСКОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ
КУЛЬТУРЫ

Руководитель

Н.П. Копцева

профессор, д-р филос.н. Н.П. Копцева

Выпускник

Е.А. Старко

Е.А. Старко

Рецензент

О.М. Будулак

О.М. Будулак

Красноярск 2017

Продолжение титульного листа ВКР по теме «Трансформации современной японской художественной культуры».

Нормоконтролер



Е.А. Сертакова

РЕФЕРАТ

Магистерская диссертация по теме «Трансформации современной японской художественной культуры» содержит 77 страниц текстового документа, два приложения в виде графических изображений и 101 использованного литературного источника.

ЯПОНСКАЯ КУЛЬТУРА, СОВРЕМЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ КУЛЬТУРА, МАССОВАЯ КУЛЬТУРА, ПОСТМОДЕРНИЗМ, КИБЕРПАНК, СВЕРХСОВРЕМЕННОСТЬ, ТЕХНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ГИБРИДЫ, ВИРТУАЛЬНОСТЬ, ИНТЕРАКТИВНОЕ ИСКУССТВО, ЯЁИ КУСАМА.

Цель данного исследования – рассмотреть трансформации японской художественной культуры, а также выявить специфику современного искусства Японии в сравнении с традиционным.

Задачи, решаемые в процессе работы:

- изучение особенностей японской художественной культуры Японии на протяжении ее исторического развития
- определение своеобразия художественной культуры Японии
- выявление отличий современной культуры Японии
- рассмотрение знаковых проектов японской культуры XXI века
- анализ творчества Яёи Кусамы

В результате проведенного исследования было выявлено, что в настоящий момент японская культура продолжает сохранять национальные особенности, но при этом находится под мощным влиянием своего технического развития. Массовая культура, глобализация и развитие технологий породили в Японии множество новых феноменов современного искусства, непохожих на предшествующие им. Таким образом, в динамичном темпе своего развития современная японская художественная культура каждое десятилетие претерпевает существенные трансформации.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	5
1. Художественная культура Японии.....	10
1.1 Понятие художественной культуры и ее понимание в Японии.....	11
1.2 Особенности традиционной художественной культуры Японии.....	16
2. Современная японская художественная культура	35
2.1 Развитие японской культуры в послевоенное время.....	36
2.2 Трансформации современной художественной культуры	40
2.3 Сверхсовременная художественная культура Японии.....	48
3. Исследование феноменов японской художественной культуры.....	56
3.1. Анализ творчества Яёи Кусамы	57
3.2. Философско-искусствоведческий анализ инсталляций Яёи Кусамы...	66
Заключение.....	74
Список использованных источников.....	78
Приложение А.....	86
Приложение Б.....	87

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования

Японская культура относится к старейшим культурам человечества, однако на сегодняшний день она поражает темпами своего развития весь мир. Данной стране мастерски удастся хранить традиции прошлого и одновременно быть лидером в области новейших технологий на международной арене. До недавнего времени японская культура являлась закрытой для других стран и была сосредоточена на самой себе. Как правило, такую традиционную культуру Японии связывают с чайной церемонией, с театром Кабуки, с искусством оформления букета (икебана), с гравюрой на дереве и монохромной живописью, а также с гейшами и самураями. Сегодня мы можем видеть, как трансформировалось искусство Японии под воздействием массовой культуры. Во второй половине XX века весь мир покорили японские анимационные фильмы (анимэ) и произведения кинематографа, популярные комиксы (манга), видеоигры, яркая и неповторимая японская мода. Современная Япония XXI века стала одной из самых успешных стран в области высоких технологий и электроники, что не могло не отразиться на её культуре. Возникли техно-художественные гибриды, как например, вокалоиды, имитирующие голос поющего человека, популярность также набирают различные роботы и новые направления киберпанка. Динамичное искусство современной Японии погружается в цифровой формат, отныне стремясь к трехмерности и интерактивности. Следовательно, на сегодняшний день актуально изучать вопрос, каким образом Страна восходящего солнца претендует быть центром всемирного искусства.

Степень изученности

До XX века исследованиям культуры Японии в России почти не уделялось внимание по сравнению с Западом. Все изменилось после поражения в войне с Японией (1903 - 1905), что стало мощным толчком для

развития востоковедения и в частности изучения японоведения. Основоположником японской культурологии можно назвать Н.И. Кондрата, им были подготовлены такие исследования, как «Япония. Народ и государство. Исторический очерк» (1923), «Лекции по истории Японии», «Японская литература в образцах и очерках» (1927), «Театр Кабуки: его история и теория» (1928), «Очерк истории культуры средневековой Японии, 7-16 вв.» (1980) и множество других фундаментальных работ, оказавших большое влияние на последующих исследователей.

В 60-е и особенно в 80-е годы появился целый ряд книг, авторы которых поставили в центр своего внимания особенности японской жизни и традиционной культуры. Среди них были и специальные труды, и научные работы, рассчитанные на широкую аудиторию. В трудах таких исследователей, как Н.И. Конрад [48], А.С. Арутюнов [3], А.С. Коломиец [46], Г.Б. Навлицкая [56], И.А. Латышев [50], В.А. Пронников [61] получили освещение различные особенности японской культуры. Все эти работы получили широкий общественный отклик, а некоторые из них приобрели чрезвычайную популярность. Значительным событием в отечественном японоведении явилось издание сборника статей «Человек и мир в японской культуре» (1985) [30], где рассматриваются особенности традиционных мировоззренческих установок и особенности социальной психики японцев. Говоря об изучении японской культуры, нельзя не отметить огромный научный вклад Т.П. Григорьевой [29; 30; 31], Л.Д. Гришелевой [33], Н.И. Чегодарь [33], труды которых посвящены исследованию различных аспектов японской культуры.

В японской и зарубежной культурологии до 70-х годов XX века была популярна концепция «уникальности» японской культуры, где отстаивалась идея уникальности японского этноцентризма, а также концепции, строящиеся на противопоставлении японской и западной культуры. Здесь стоит особо отметить американского культурантрополога Рут Бенедикт и ее

труд «Хризантема и меч» (1946) [6], где предметом изучения была японская национальная психология, которая сравнивалась с западной.

В 80 – 90-е годы заметно возросло количество фундаментальных исследований, в которых изучался вопрос о сохранении национальной самобытности под техногенным давлением, то есть взаимодействие традиции с современностью в условиях научно-технической революции.

Литература по традиционной культуре и истории Японии представлена работами, как отечественных, так и зарубежных авторов. Этот вопрос рассмотрен в работах М. Герасимовой [24; 25], Е. Дьяконовой [13], Н. Анариной [2], А. Игнатовича [41], А. Мещерякова [53], Э. Молодяковой [54], Н. Виноградовой [14].

Изучение массовой и современной культуры Японии можно встретить в трудах Е.Л. Катасоновой [44], А.И. Денисовой [35], Е.С. Сычевой [68], Ю.Д. Денисова [34], П.А. Мошняги [55], М.В. Шайдулиной [72], О.Ю. Биричевской [8]. За последние годы в трудах Д.В. Галкина [17; 18; 19; 20; 21], Л.Н. Солодовichenko [66], М.А. Петлина [60] изложены исследования эстетики интерактивного и виртуального искусства, техно-художественных гибридов, компьютерных технологий в области художественной культуры,

Что касается научных работ, посвящённых сверхсовременной культуре Японии, они крайне немногочисленны и, как правило, имеют скорее описательный, а не аналитический характер.

Объект исследования

Японская художественная культура.

Предмет исследования

Трансформации современной японской художественной культуры.

Цель исследования

Рассмотрение трансформаций японской художественной культуры, а также ее перехода от традиционной к сверхсовременной.

Задачи исследования

- 1) изучить особенности японской художественной культуры на протяжении ее исторического развития;
- 2) определить своеобразие художественной культуры Японии;
- 3) выявить черты современной художественной культуры Японии;
- 4) рассмотреть знаковые проекты японской культуры XXI века;
- 5) проанализировать творчество современной художницы Яёи Кусамы.

Проблема исследования

Проблематика исследования заключается в том, что переход японской культуры от традиционной к современной еще недостаточно изучен. Исходя из актуальности данной темы, возникает вопрос – в результате чего возникла новая эстетика, основанная на техно-художественной гибридизации? Для того чтобы ответить на поставленный вопрос, нужно подробно рассмотреть сверхсовременные японские проекты, образующие новое глобальное культурное пространство. Кроме того, необходимо выяснить, почему произошла трансформация культурных ценностей, и что послужило точкой бифуркации к существующим изменениям.

Научная новизна

Актуальность данной темы и небольшая степень её изученности позволяет говорить о научной новизне данного исследования для России.

Методология

В работе будут использованы следующие методы исследования: библиографический анализ литературы и изучение письменных источников по данной теме, исторический метод для исследования феноменов японской художественной культуры в хронологическом порядке, сравнительный метод для сопоставления традиционной и современной культуры Японии, системный метод для обобщения полученной информации, анализ визуальных материалов в виде произведений японского искусства и

феноменов данной культуры. В качестве практического исследования будет проведен философско-искусствоведческий анализ творчества Яёи Кусамы.

Предполагаемый результат

По итогам теоретического исследования художественной культуры Японии и философско-искусствоведческого анализа инсталляций Яёи Кусамы будут сформулированы выводы о том, как изменилась японская традиционная культура к современности.

Апробация

Основные положения и выводы могут быть использованы в качестве публикаций в журнале, написания статей, посвященных массовой культуре, выступлений на конференциях.

Структура работы

Магистерская диссертация состоит из введения, трех глав, заключения, списка использованной литературы и двух приложений в виде графических изображений.

1. ХУДОЖЕСТВЕННАЯ КУЛЬТУРА ЯПОНИИ

Современная культура Японии поражает своим многообразием и синтезом различных веяний. Тем не менее, несмотря на развитость в сфере современных технологий, в данной стране никогда не было полного разрыва со своим древним культурным наследием. Зачастую феномены современной культуры содержат множество отсылок к традиционным ценностям, в которых проявлена специфика японского мировоззрения. Таким образом, нельзя говорить о культуре современности, не затронув особенности культурного развития Японии на протяжении всех веков ее существования. Прежде чем обратиться в исследовании к трансформациям и изменениям в японском обществе, необходимо выяснить, что представляет собой их традиционная культура и почему она является опорой для современной.

В данной главе будет рассмотрено понятие художественной культуры, как его трактуют западные и русские исследователи, а также понимание его в японской среде. Будет выявлено, каким образом сами японцы относятся к своей культуре, к художественности, к музеям. Во втором пункте первой главы будет рассмотрена культурная политика Японии и развитие искусства, начиная от древности и заканчивая второй мировой войной. Война в данной работе будет рассматриваться как переломный момент для японской культуры, который запустил процессы трансформации, следовательно, культура послевоенного времени будет рассмотрена нами позже. Будут описаны главные культурные процессы каждого периода, различные исторические и религиозные влияния на художественную культуру. Подробно будут рассмотрены основные виды традиционной японской художественной культуры, такие как: искусство каллиграфии, живопись водяными красками, ксилография и гравюра, особенности архитектуры и построения домов, японская скульптура, театр Кабуки, икебана, гончарное искусство, искусство чайной церемонии, оригами и многое другое.

1.1. Понятие художественной культуры и ее понимание в Японии

Художественная культура – один из компонентов духовной культуры, имеющий широкое понятие. В обыденном восприятии её трактуют как достижения искусства, образ жизни или традиции какого-либо народа. Обращаясь к научным формулировкам, художественную культуру можно определить как «совокупность процессов и явлений духовно-практической деятельности по созданию, распространению, освоению произведений искусства или материальных предметов, обладающих эстетической ценностью»¹. В словаре культурологии художественная культура – «одна из специализированных сфер культуры, функционально решающая задачи интеллектуально-чувственного отображения бытия в художественных образах, а также различных аспектов обеспечения этой деятельности»². В целом понятие «культура» (от латинского слова *cultura* – возделывание земли, обработка, развитие, почитание) в сочетании с определением «художественная» дает основания подразумевать под ними возвращение человеческих идеалов, имеющих прямое отношение к искусству.

М. Б. Глотов, определяя художественную культуру общества как «систему социальных институтов»³, в качестве основных её компонентов выделил: художественное производство, художественную коммуникацию, художественное познание, художественную критику и художественное потребление. Таким образом, художественная культура – это сложная система, объединяющая все виды искусства, сам процесс художественного творчества, его результаты и систему мероприятий по созданию, сохранению и распространению художественных ценностей, воспитанию творческих людей – как создателей произведений искусства, так и их зрителей.

¹ Дорогова, Л.Н. Художественная культура и формирование творческих способностей воина. - М.: ВПА, 2004. – 347 с.

² Энциклопедия культурологии [Электронный ресурс] / Режим доступа: http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_culture

³ Глотов, М. Б. Художественная культура как система социальных институтов: Ав-тореф. дисс. - Л., 1974. - 15с.

Обычно понятия «художественная культура» и «искусство» употребляются в тесной взаимосвязи, однако между ними есть существенное различие. В понятие художественной культуры входит творчество всех людей, включая простых любителей или ремесленников той или иной культуры. Искусство же составляют работы настоящих профессионалов, мастеров своего дела, которые производят ценности для общества. Таким образом, искусство – лучшая часть художественной культуры, её «вершина айсберга»⁴. Продукты искусства всегда эстетичны и выразительны, они появляются на свет благодаря мастерству талантливых личностей. Следовательно, в работе будет рассмотрена в целом художественная культура Японии, однако особое внимание будет уделено ее наилучшим примерам из области искусства.

Говоря о пути развития художественной культуры Японии, нужно отметить, что Япония развивалась по своей, особой траектории. До восемнадцатого века японцы не были знакомы с европейскими достижениями науки и с западной культурой в целом. Кроме того, они не воспринимали даже свою собственную художественную культуру, предметы искусства как нечто особенное. «Японцы просто не догадывались о том, что они создают «произведения искусства». Это понятие было незнакомо им до середины XIX века».⁵ Европейцы могли за бесценок скупать предметы японского быта, свитки, утварь, вазы, ведь в Японии не понимали их истинной стоимости. В то же самое время необходимо отметить, что предметы, создаваемые японцами, были не только экзотичными для западного человека, но и обладали утонченной художественностью, что на сегодняшний день позволяет причислять их к произведениям искусства.

Таким образом, осознание японцами своего искусства произошло только с 1867 года в период проведения реформ, направленных на модернизацию.

⁴ Кравченко, А.И. Культурология Учебное пособие для вузов / А.И. Кравченко. –М: Академический Проект, Триеста, 2003 — С.39

⁵ Герасимова М. П. Изменение массового сознания в японском обществе. // Историческая психология и социология истории, 2013, №2(6), С. 65-78.

Сегодня, если заходит речь о высоком искусстве, японцы предпочитают употреблять английское слово «art». Однако в их языке тоже присутствуют слова, обозначающие различные эстетические категории. «Гэйдзюцу» в японском языке означает искусство в широком понимании, включая предметы культуры, обладающие функциональностью в быту. Слова «бидзюцу» (искусство делать красивые вещи для любования) и «когэй» (техническое искусство) близки к ремесленной составляющей художественной культуры. Высокая художественность изделий позволяет говорить о том, что в Японии не было большой разницы между ремеслом и искусством. Процесс создания вещи не был механическим – это всегда творческий акт, соотнесенный с религиозно-этическими нормами и при этом вписанный в повседневность, именно поэтому японцы не пытались осмыслить теоретическое значение слова «искусство» в своей жизни.

Несмотря на существенные различия с Западом, в Японии всегда было своё представление о прекрасном, а в художественной традиции существовала необычайно развитая эстетическая система, уходящая корнями в древность. «Моно-но аварэ» – одно из ранних определений прекрасного, означающее «очарование вещей», оно «связано с синтоистской верой в то, что в каждой вещи заключено своё божество – ками, в каждой вещи – своё неповторимое очарование. Аварэ – это то, что вызывает восторг, взволнованность, это внутренняя суть вещей».⁶ Данная эстетическая категория на протяжении многих веков претерпела определенные трансформации. В XII – XIII веках понимание прекрасного сводилось к стремлению постичь «югэн» - мистическую и непознаваемую суть всего сущего, что лучше всего отразилось в традиционной поэзии и эстетике театра. В XIV – XVI веках мировоззрение японцев характеризуют категорией «ваби-саби» (скромная простота), внутренняя сила скромности определила особенности эстетики чайных церемоний.

⁶ Григорьева, Т. П. , Японская художественная традиция / Т.П. Григорьева. -М.: Главная редакция восточной литературы издательства «Наука», Институт востоковедения АН СССР, 1979

Пока в Японии очаровывались простыми и скромными вещами, в Европе в конце XVIII века неотъемлемой частью общественной жизни многих стран стали музеи, популярность набирало коллекционирование как вид деятельности. В Японии же музеев на тот момент не существовало, как не было и потребности выставлять экспонаты на всеобщее обозрение. Это связано с глубиной японского мировоззрения: вещь, выставленная в музее, вынута из контекста. Японцы же стремятся вписать вещь, как и самих себя, в то единое целое, тот Универсум, частью которого они себя ощущают. Для них важна естественность вещей и их природная взаимосвязанность.

Первая японская выставка искусства была организована только в конце XIX века, на ней были представлены минералы, различные окаменелости и изделия местных ремесел. Посещения данной выставки стали сразу пользоваться популярностью, поэтому в 1873 году при правительстве возник Токийский государственный музей, а позже и другие учреждения, носившие больше просветительский характер. Художественные музеи, демонстрировавшие японское изобразительное и декоративно-прикладное искусство, появились еще позже, но и они не обладали истинным статусом художественного («бидзюцукан»). Зрители посещали их больше с целью познавательного интереса, нежели эстетического наслаждения. Только с появлением частных музеев в начале XX века, как например, Музей искусств Охара в городе Курасики, понятия «искусство» и «художественность» закрепились в сознании нового поколения японцев. С тех пор началась интеграция Японии в мировое сообщество. «Для японца, привыкшего не выделять себя из окружающего мира, именуемого Природой, стремиться забыть «эго», пытаться слиться с объектом, с которым он имеет дело, это означало по-новому взглянуть на мир и на свое место в нем.»⁷ Как

⁷ Герасимова М. П. Изменение массового сознания в японском обществе. // Историческая психология и социология истории, 2013, №2(6), С. 65-78.

показало время, японцы, не отказываясь от собственного миропонимания, научились по-новому смотреть на мир.

На формирование эстетических принципов японского искусства, как уже отмечалось ранее, повлияло особое отношение японцев к Природе, с древнейших времен воспринимавшейся как совершенное божественное творение. Поклоняясь красоте природы, жители страны Восходящего Солнца старались жить в гармонии с ней и уважать ее величие. Японцы осознают себя неотъемлемой частью природы, включающей в себя все сущее. В их миропонимании заложено стремление увидеть невидимое, услышать неслышимое, понять на уровне чувств и ощущений суть любого предмета или явления. При создании произведения искусства и различных ценностей художественной культуры главная цель японского мастера – выявить красоту, заложенную от природы. Изготовленный предмет всегда единственный в своём роде и неповторимый, как и сама природа.

Трепетное отношение к природе и умение наслаждаться ее бесконечной изменчивостью – черта японской культуры, нашедшая выражение во многих видах традиционного искусства.⁸ Природные условия также оказали воздействие на менталитет японцев и на особенности их художественной культуры. Япония расположена на островах, омываемых морями и Тихим океаном, следовательно, подвержена землетрясениям и тайфунам. На данной земле очень мало участков, пригодных для жизни, так как вокруг городов расположены горы и действующие вулканы, угрожающие людям. Кроме того, тропическая влажность способствует быстрому разрушению различных строений. Все перечисленное научило японцев быть готовыми к недолговечности, использовать минимальное пространство с максимальной экономностью и рационально относиться к ценностям вещей. «Японцы, с древности обожествлявшие природу, считали, что она не

⁸ Терехова, И. В чем уникальность Японии? [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://nihongo-manabo.com/post2/?lang=ru>

умирает, продолжая свою жизнь в вещах. Отсюда их необыкновенное бережное стремление не убить ее естественной красоты и развившаяся на протяжении многих веков тенденция превратить религию в искусство, а искусство сделать своей религией.»⁹

Эстетическое восприятие японцев – результат тесного переплетения синтоистских и даосских верований с буддийскими учениями. «Для японцев религия глубоко онтологична: мир не объясняется ею, а тождественен её сущности. Мир для японца не может быть нерелигиозным, в традиции веры – каждая его деталь. Культура и вера в Японии не воспитываются, а вынимаются из самого человека, из его душевных потребностей.»¹⁰ Таким образом, наполненность традицией для японца не тяжкая обязанность, а естественное положение вещей. Возможно, именно в этом секрет гармоничной налаженности японской культуры.

1.2. Особенности традиционной художественной культуры Японии

Японская культура является одной из старейших культур человечества, она зародилась в эпоху неолита (VIII тысяч лет до н.э.) и развивалась на единой территории под воздействием различных факторов: исторических, социальных, географических. На сегодняшний день в традиционной художественной культуре Японии воплощена история жизни японского народа, их бытового уклада, верований и менталитета. В данном пункте будут рассмотрены особенности развития японского искусства с древности до второй мировой войны, а также будут кратко описаны основные культурные процессы, наиболее важные для данного исследования.

Древнее и средневековое искусство Японии тесно связано с религиозными и нравственными идеями. Особенности раннего художественного мышления наиболее ярко проявлены в керамических

⁹ Виноградова, Н.А. Искусство Японии / Н.А. Виноградова. – М., Изобразительное искусство, 1985. – 244 с.

¹⁰ Беляева, К. Мировосприятие японцев [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://sumie-art.ru/?page=111>

сосудах. Примитивные и вместе с тем фантастические узоры на них можно считать истоками японской культуры. Обнаруженные археологами предметы декоративных ремесел и хозяйственной утвари свидетельствуют о большой развитости художественного мышления для людей тех времен. «Подобные сосуды были для человека того времени как бы малой моделью мироздания, воплощением стихий обитаемых им вулканических островов». ¹¹ С древних времен японские мастера знали свойства различных материалов, умели подчеркнуть их достоинства и красоту.

Эпоха феодализма – расцвет художественного творчества и время формирования своеобразия японской художественной культуры. В этот период особенно развивалось буддийское храмовое зодчество и светская дворцовая архитектура, а также пластика и монументальная живопись. Китай и Корея в данный период оказали существенное влияние на духовную культуру Японии, вместе эти страны прошли сходные этапы развития. У соседних стран были восприняты новые формы законодательства, письменности, идеологии и территориального устройства.

Народной религией Японии был синтоизм, однако в VI веке на японские острова через Китай и Корею проник буддизм и принес собой целую эпоху невиданного ранее искусства, возникло множество памятников и ценностей художественной культуры. Так, например, стали повсеместно появляться буддийские монастыри, представляющие собой ансамбль – группу деревянных храмовых построек на едином участке. Ранние буддийские монастыри включали в себя следующие компоненты:

- двойные ворота (Мон);
- многоярусную пагоду (То) с буддийскими реликвиями;
- Золотой зал (Кондо) – вместилище буддийских статуй и росписей;
- зал для проповедей (Кодо);

¹¹ Виноградова, Н.А. Искусство Японии / Н.А. Виноградова. – М., Изобразительное искусство, 1985. – 244 с.

- хранилище буддийских сутр;
- жилища монахов между рядами обходных стен.

Примерами ранних буддийских монастырей являются Ситэннодзи в Осака, Хокодзи, Хорюдзи и другие. В отличие от древних святилищ синтоизма, буддийские храмы были больше в масштабах и акцентировали свою парадность, имели широкую аллею и площадь перед храмом, были приподняты на платформы и окрашены красным лаком, а также имели широкие изогнутые по углам двойные черепичные крыши.

Ансамблевый характер стало носить практически все зодчество Японии. При планировке городов также учитывались масштабные соотношения зданий, их планировка и организация. Архитектура проста и графична в своих линиях, ее размеры соответствуют масштабам как природных условий, так и масштабам самого человека. В каждом традиционном доме японца, а также в храмах и дворцах присутствует значительный компонент – пейзажный сад. Его пространство рассчитано на восприятие изнутри помещения, при рассмотрении снаружи перед человеком открывается множество неожиданных точек обозрения, его нельзя окинуть взглядом целиком, что побуждает зрителя пойти на прогулку для общения с природой. В японском саду каждый элемент, будь это растение или камень, занимает глубоко продуманное и единственное подходящее место, хотя у посетителя возникает ощущение случайного расположения вещей. Это говорит о ненарушении естественности природы, где все элементы составляют собой гармоничное целое.

Возвращаясь к влиянию буддизма на японскую художественную культуру, нужно отметить, что данная религия повлияла и на пластику. Первые японские статуи зачастую были скопированы с иноземных образцов, в Индии, Китае и Корее были популярны одни и те же образы и иконографические приемы. Однако если в других странах буддийские повествования воплощались чаще в рельефах скальных монастырей, то в

Японии создавались статуи для алтарей деревянных храмов. Божества пантеона размещались в иерархическом порядке на алтарном постаменте в центре храма, их жесты были строго канонизированы и соответствовали буддийской символике, в фигурах подчеркивалась отрешенность от всего земного. Наиболее используемыми материалами являлись бронза и золоченое дерево. Спустя века скульптура Японии развивалась, стала многообразнее, обрела тектоническую выразительность и стала наделяться экспрессией. Появились скульптурные портреты для увековечивания выдающихся людей, а также деревянные маски для ритуальных мистерий в виде театра.

Постепенно скульптура становилась менее востребованной в Японии, а ведущее место в иерархии искусств заняла живопись. В XII веке особенно популярными стали иллюстрации к литературным произведениям и придворные сцены для знати. Главным произведением данной эпохи в литературе стал роман «Гэндзи-моногатари» («Повесть о принце Гэндзи») писательницы Муросаки Сикибу, состоящий из множества новелл. Каждая из них тонко описывала душевное состояние героев, поэтому к ним была создана целая серия иллюстраций. Таким образом, во времена периода Хэйан литература диктовала сюжеты изобразительным искусствам.

Художники рисовали сцены художественной прозы кистью на ширмах, шелковых и бумажных свитках. Позже такой тип живописи на свитках сформировался в школу японской живописи под названием «Ямато-э», для нее были характерны силуэтные изображения и близость к каллиграфии. Шелковые горизонтальные (макемоно) и вертикальные (какемоно) свитки с пейзажными мотивами, изображениями птиц и цветов были доступны узкому кругу аристократии, а содержание такой живописи обсуждалось в беседах во время чайных церемоний.

Ярким явлением японской культуры является театр. Важной принадлежностью ритуальных танцев были маски и костюмы героев, которые монументализовали фигуры людей, придавали им духовную

напряженность и драматизм. Изготовление масок было сложным и древним искусством, которое доверялось только поколениям потомственных мастеров. Маски вытачивались из дерева, шлифовались и расписывались различными оттенками чувств и эмоций – радости, гнева, веселья, печали.

В средние века многие японские художники ездили в Китай изучать искусство живописи и каллиграфии. Невозможно представить себе художественную культуру Японии без искусства каллиграфии. Согласно преданиям, каллиграфия возникла из божественных небесных образов. Именно они дали жизнь письменности, отсюда и столь трепетное отношение к каждому знаку при написании. Считается, что именно иероглифы подарили миру культуру Японии. Расширение торговли с другими странами способствовало росту городов и развитию ремесел, а также расширению представлений о мире и переосмыслению ценностей.

С развитием культуры в Японии усложнялись и духовные потребности, с художественным вкусом стали создаваться предметы декоративно-прикладного искусства, связанные с нуждами населения. Шкатулки для хранения фамильных сутр, свитки живописи, тонко украшенные тушечницы, вазы для цветов, вышитая одежда – все это характерно для духовной жизни Японии X-XII веков. Таким образом, границы между светским и религиозным искусством стали размываться.

В XVI веке в Японии стал явным переход от религиозного сознания к светскому. В искусстве это отразилось в тенденции к пышности, зрелищности и обильной декоративности вместо принципов простоты и естественности. Таким образом, в данный период произошли существенные трансформации художественной культуры Японии, где начали активно синтезироваться новое и старое искусство. Несмотря на новые архитектурные решения, в зодчестве сохранилась старая традиция – органичность сочетания зданий с природным окружением.

Во время расцвета светской архитектуры во дворцах появилась потребность помещений для уединения человека от житейской суеты. Одновременно с этим развивался ритуал чайной церемонии, имеющий полурелигиозный смысл, как акт приобщения к гармонии природы. Чайные дома при монастырях своим видом восходили к хижинам горных отшельников за счет простоты облика постройки, они включали в себя очаг и корявый древесный ствол, поддерживающий кровлю. Однако правила чайных церемоний были сформулированы только спустя век в кругу торгово-ремесленного населения. В чайных церемониях наибольшую ценность представляла посуда, вылепленная из глины от руки. При ее создании керамисты стремятся передать трепетное ощущение изменчивой природы. Следы пальцев и неровности являются неповторимыми, следовательно, по сей день очаровывают японцев своей уникальностью и естеством.

В XVII – XVIII веках развивались традиции как многокрасочной, так и однотонной живописи. Особо ценилось творчество мастеров из Киото, где сохранялась связь живописи с художественными ремеслами. Художники Хонами Коэцу, Огата Корин сформировали свое особое направление, создавая ощущения богатства и празднества на различных предметах – на свитках, ширмах, веерах, шкатулках, костюмах. Их росписи отличались цветовой насыщенностью, энергичностью линий, свободой и смелостью композиционных построений. Можно отметить, что живопись данного периода стала более открытой и смелой, а также синтезировала в себе утилитарную функцию и художественную.

Параллельно развивалась и монохромная живопись Японии. Ее представителями были поэты-живописцы Мацуо Басё, Секадо, Кёроку, создававшие небольшие лирические эскизы к стихотворениям хайкай, где композиция состояла из рисунка и каллиграфии. Киотская школа Нанга и её представители Икэно Тайга, Урагами Гёкудо, Ёса Бусон привнесли в

традиционные пейзажные мотивы большую экспрессивность и эмоциональную взволнованность.

Япония знаменита ксилографией. Техника ксилографии, или печати с деревянных досок пришла в Японию из Китая около VII века н.э. вместе с распространением буддизма. Печать с деревянных досок использовалась при изготовлении чёрно-белых оттисков с изображениями различных буддийских святых и при иллюстрировании текстов сутр, но своего подлинного расцвета ксилография достигла лишь в XVIII–XIX столетиях.

В связи с ростом городов возникло новое направление в графике «укиё-э». Центром ксилографии стала столица того времени – Эдо. Большой заслугой укиё-э было развитие гравюры на дереве — массовой, дешевой, доступной демократическим слоям населения. Гравюра ориентировалась на вкусы горожан, обращаясь к городской тематике, уличным сценам и народным увеселениям, быту ремесленников, гейш, актеров театра Кабуки. Впервые в художественной культуре Японии данные персонажи стали не только героями произведений, но и их потребителями. Интерес к повседневной жизни в живописи возрос настолько, что на некоторое время вытеснил главное направление старого искусства – пейзаж.

Процесс изготовления гравюры был очень длительным и трудоемким, потому что основывался не только на принципах живописи, но и каллиграфии, поэзии и декоративно-прикладного искусства.¹² В процессе создания гравюры обычно принимали участие несколько человек: художник, создающий контурный рисунок тушью; резчик, вырезающий изображение на дереве и подготавливающий доски; печатник, вручную делающий оттиски. Авторство сохранялось только за художником, который руководил процессом и ставил на гравюре свою подпись.

Ранние японские гравюры были черно-белыми. Основателем японской ксилографии является Моронобу Хисикава, его предметом внимания в

¹² Щедрина, Г. Картины ускользающего мира – укиё-э [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.artgalery.ru/?id=300&ir=1&sm=103>

творчестве была народная жизнь. Многоцветные гравюры связаны с именем Судзуки Харунобу. Он делал гравюры на шелке и бумаге в мягких полутонах для создания преимущественно женских образов. Его излюбленные темы – повседневная жизнь средних классов и, в особенности, хрупкая и грациозная женщина в бытовой обстановке. В творчестве Харунобу проявились черты, ставшие характерными для японской гравюры: преобладающая роль линии и пятна, декоративность, композиционное мастерство.

В XVIII веке лиричным образам прошлого века стали противопоставлять более темпераментных и эмоциональных персонажей. Отныне были популярны мужественные, энергичные силуэты, наделенные стремительностью и драматизмом, что схоже с принципами театра Кабуки. Театральная гравюра показывала сложность эмоций, особенности психологического творчества актеров. Так, например, Китагава Утамаро выявил множество нюансов в передаче человеческих чувств. Сочетание цвета и линии способно передать многообразную гамму настроений, от тревоги до безмятежности.

Развитие японской ксилографии стало завершаться в XIX веке. Крупнейшим, всемирно-известным мастером гравюры этого времени был Кацусика Хокусай, создавший многочисленные серии гравюр, около 30 тысяч рисунков и проиллюстрировавший около 500 книг, где выступал как пейзажист, портретист, жанрист, иллюстратор и мастер цветов, обладающий композиционным вкусом и безупречной линией. Для его творчества характерна широта охвата жизненных явлений, а также масштабность восприятия действительности. Пейзажи Хокусая зачастую населены людьми, занятыми повседневными делами на фоне величественных видов природы, следовательно, они не подавляют зрителя. Хокусай отождествляет образ своей страны с самым крупным вулканом Японии – Фудзиямой, в его произведениях присутствуют напряженность, мощь и глубина.

Немного по иному на природу Японии смотрел последователь Хокусая – Андо Хиросиге. Путешествуя по стране, художник укиё-э воспел в своих работах «53 станции Токайдо», «36 видов Фудзи», «100 видов Эдо», дороги Японии, ее бухты и заливы, мосты и переправы, облики провинций в самые разные времена года.¹³ Хиросиге стремился в своих гравюрах максимально раскрыть состояние природы. Таким образом, школа укиё-э показала во всем многообразии пейзаж Японии, иногда суровый и величавый, иногда простой и непритязательный.

Природа занимает особое место в живописи Японии и всегда характеризует божественное начало. Согласно древнейшей японской религии синто, мир пронизан богами, божественно все, что поражает человека, кажется ему исключительным. Следовательно, в мире нет иерархии, важен каждый его элемент. Эта особенность мировосприятия отражается и на отношении японского художника к своему произведению. Японская живопись характеризуется гармоничным слиянием духовной традиции и внутренних переживаний мастера с материалом, который он использует. Он не подчиняет себе материал, а пытается найти в нем те качества, которые, увидев, может понять и прочувствовать. Беря в руки кисть, поднося ее к бумаге, он вливается в ее пространство, и они разговаривают на равных. Для японского художника важно выразить вещь в мгновенном и неповторимом проявлении. Во время работы он может сделать несколько набросков одного и того же мотива, но каждый из них индивидуален и самодостаточен, так как отвечает неповторимому моменту времени и соответствующей ему ситуации, и потому отличен от любого другого, выражая собою данное уникальное состояние бытия мира и его восприятия.¹⁴ Художник, согласно доктрине дзен, в своих произведениях предаёт истину. «Чтобы определить реальность, художнику нужно прочувствовать дух жизни, слиться с окружающими его вещами. Отрекаясь от собственного «Я», художник сливается с природой,

¹³ Успенский, М. В. Японская гравюра. — Санкт-Петербург: «Аврора», 2004. — 64 с.

¹⁴ Сумиэ – дзенская живопись Японии [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.sostoyanie.ru>

как бы воплощаясь в бамбук, веточку, травинку. Считается, что только таким способом он постигает душу вещей.»¹⁵ Таким образом, японец обращается не к самой форме предмета, а к его внутреннему содержанию, живому духу.

В 1868 году с момента буржуазной революции Мэйдзи наблюдаются существенные изменения в художественной культуре Японии. Данная страна прежде закрытая для европейцев, вступает на капиталистический путь развития и обращается к западной культуре. Особенно это сказывается на изобразительном искусстве, когда художники едут на обучение в Европу, знакомятся с живописью на холсте, осваивают новые темы и новые материалы. Кроме того, в Японию стали приезжать европейские преподаватели искусств. В конце 19 века появляются произведения, выполненные в реалистической манере, с повествовательным сюжетом из жизни простых людей — крестьян, рыбаков, сюжетом, зачастую имеющим социальную направленность.

Великая Октябрьская социалистическая революция оказала серьезное воздействие на пролетарское движение Японии и на искусство критического реализма в частности. Передовые деятели, такие как Янасэ Масаму, Утида Ган, Судзуки Кэндзи, Окамото Токи, стремились «преодолеть буржуазную ограниченность искусства, приблизить его к народу, отразить в своих произведениях жизнь и борьбу масс».¹⁶ Забастовки, расстрел демонстрантов и различные политические события стали основными темами картин и агитационных плакатов тех лет. Политическая ситуация в стране, подготовка вторжения в Китай, усиление профашистских элементов вынудили художников после 1934 г. прекратить свою деятельность. Японская живопись маслом приобрела официальный характер, утратив свою злободневность, сблизившись по стилю с художественными течениями Западной Европы.

¹⁵ Пронников, В.А. Японцы (этнопсихологические очерки) / В.А. Пронников, И.Д. Ладанов. -М., Наука, 1985. 348 с.

¹⁶ Искусство Японии [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.la-fa.ru/history/history481.html>

Параллельно с западным направлением в японском изобразительном искусстве продолжает существовать и традиционная живопись под названием «нихонга». Ее представителем был художник-монах Томиока Тэссай, создававший произведения на рубеже веков. В своих работах он придавал пейзажам, изображающим горы или бурные потоки, напряженную динамику и насыщенность черно-белыми контрастами. Большие изменения претерпела портретная живопись, где наряду с нарочно идеализированными образами аристократов и гейш появился психологический портрет, сохранивший национальный стиль, в котором первенствующую роль играют линия и силуэт. Подводя итоги относительно традиционной живописи Японии, можно выделить ее основные черты:

- использование исключительно натуральных материалов;
- плоскостность изображения и одновременно чувство глубины;
- отсутствие реализма и фотографического эффекта;
- четкие контуры и отсутствие теней;
- бледные цвета;
- простое выражение сюжета.

До второй мировой войны национальная живопись «нихонга» оставалась ведущим направлением в Японии. Ее оплотом были учрежденные национальная Академия художеств и Школа изобразительных искусств.

Говоря о художественной культуре Японии, нужно упомянуть об искусстве составления цветочных композиций - икебана. Данное слово имеет несколько вариантов перевода с японского языка на русский: «воскрешение растений», «вторая жизнь цветов», или «цветок в композиции». Икебана возникла еще со времен распространения буддизма в Японии и считается ее классическим искусством. Совершая подношения цветов в храмах, буддисты уделяли особое внимание их символизму, поэтому каждое сочетание растений в композициях имеет свой собственный смысл. К середине XV века икебана постепенно утратила прежнее религиозное содержание и стала

восприниматься как искусство. Но, тем не менее, традициям в Японии отводится большое значение, поэтому до сих пор составление композиции из цветов имеет сакральное значение.

В японской системе аранжировки цветов, построенной на основах дзэн, особое внимание уделяется фактору динамизма: аранжировка должна отражать развитие во времени или же связь с определенным временем года. Для этого подбирается и соответствующий материал: полностью распустившиеся цветы, засохшие листья выражают прошлое; наполовину распустившиеся цветы или зеленые листья - настоящее; бутоны, набухшие почки - будущее.¹⁷ В отличие от европейских традиций, где букеты производятся в массовом порядке, японская икебана базируется на малом количестве цветков. Ведущими принципами при создании букетов являются простота, асимметрия и кажущаяся незавершенность. Сами композиции вызывают ощущение спонтанности и непосредственности. Важным моментом в икебанае является «шусшо» - врождённая природа растений. Японцы заметили, что у каждого растения есть свой характер. Включенные в процесс общения, букеты даже способны воздействовать на человека. Таким образом, чтобы овладеть искусством составления букетов икебана, требуются годы терпеливой имитации основных канонических приемов, которыми владеют талантливые мастера аранжировки.

Существенный вклад в развитие мировой литературы внесли японские писатели и поэты. Корни японской литературы уходят в глубокую древность. Самыми древними памятниками письменности являются «Кодзики» (712 г.), «Нихонги» (720 г.), «Манъёсю» (771 г.). Они состоят из различных песен, мифов, сказаний, которые восходят еще к традициям первобытного строя. Изначально древнейшая литература Японии была народной, с появлением письменности возникла узкоклассовая литература – поэзия и проза, темой

¹⁷ Пронников, В.А. Японцы (этнопсихологические очерки) / В.А. Пронников, И.Д. Ладанов. -М., Наука, 1985. 348 с.

которых являлась жизнь хэйанской аристократии. Примерами ее являются произведения «Исэ-моногатари» – знаменитое сочинение в жанре песенного повествования, написанное одним из придворных императорского двора. «Повесть о прекрасной Отикубо» – история японской Золушки, девушки, жившей в крошечной каморке и вышедшей замуж за благородного кавалера.

В конце XI века был написан роман «Повесть о Гэндзи» – вершина хэйанской повествовательной литературы. Это огромный роман в 54 свитка, которым озаглавлена вся японская национальная традиция. Написала его придворная дама Мурасаки Сикибу. Произведение повествует о жизни и любовных приключениях принца Гэндзи, обладавшим необычайной красотой и умом. Читать данное произведение трудно: нужно помнить о множестве переплетающихся повествовательных нитей. Кроме того, язык, на котором он написан, необычайно сложен, поэтому в наши дни японцы читают «Гэндзи-моногатари» в переводах на современный язык.

Вместе со сменой политической обстановки и правящего класса изменился и народный эпос. Во времена рыцарства и самурайства стали появляться сказания о героях. «Речь шла теперь не о мифологических персонажах, а об исторических личностях, об участниках и героях эпической поэзии». ¹⁸ Стоит отметить, что такого рода сказания, как «Повесть о Тайра» стали формироваться в циклы и становиться эпопеями, так как обычные люди вкладывали в подобные сюжеты свои представления и дополняли их новыми деталями. На протяжении всего своего развития японская проза пережила множество расцветов и упадков, однако за многие века сформировалось множество уникальных жанров и направлений.

Как итог, традиционную литературу Японии можно подразделить на три периода. Придворный, аристократический период Хэйан продолжался с восьмого по двенадцатый века. Самурайский период длился с тринадцатого

¹⁸ Конрад, Н. И. Японская литература. От Кодзики до Токутomi / Н.И. Кондрат. – М.: Наука, 1974. –С.12.

по пятнадцатый века. Городская литература периода Эдо охватывает период с шестнадцатого по девятнадцатый века.

Особо нужно отметить развитие поэзии в Японии, которое длилось на протяжении 12 столетий. Возникло два основных направления – хайку (хокку) и танка. Хайку показывает читателю факты, которые вызывают у него чувства и эмоции, то есть оно более объективно. Танка основывается только на чувствах, применяя прием неожиданного поворота мысли и оригинального сопоставления. Зачастую в танка противопоставляются события, произошедшие в разных местах, а в хайку ловится момент настоящего «здесь и сейчас». Эталоном в поэзии стали стихи Мацуо Басе, странствующего поэта семнадцатого века. «Басе исповедовал мистическую любовь к природе: Мы находим собеседников в деревьях, книги – в журчащих ручьях, молитвы – в камнях и добро – во всем». ¹⁹ Он всю жизнь любовался различными явлениями природы и считал, что только способность переживать красоту делает человека человеком. Главное настроение у Басе – печаль и одиночество, японцы называют такое направление «саби». Это буддийская печаль, которая должна восприниматься не как тоска, а как мудрая согласованность с природой. Таким образом, произведения многих писателей и поэтов Японии были настолько феноменальными, что до сих пор считаются вершиной традиционной классической литературы.

Япония имеет богатейшее хранилище традиционной театральной культуры Азии. Это единственная в мире страна, в которой театр развил настолько необычайное разнообразие форм от древнейших до современных. В классическом театре Японии есть «четыре великие театральные формы» – Бугаку, Ногаку, Бунраку и Кабуки». Все они представляют собой ритуалы-игры. Игровая природа роднит их с театром, а цель – с религиозным

¹⁹ Бычкова, Т.А. Культура традиционных обществ Китая и Японии / Т.А. Бычкова. - Томск: Издательство Томского университета. 2001. –С.44.

ритуалом. Театр Но представляет собой равновесие игры и ритуала, а в Кабуки игра преобладает над ритуалом, что делает его ближе к европейскому драматическому театру.²⁰ Направление Бунраку представляет собой традиционный кукольный театр Японии, а Бугаку - танцевально-музыкальные представления при Императорском дворце. Кабуки – тоже вид японского национального театра, сочетающий в себе жанры танца, пения, драмы и музыкальные композиции. Театр кабуки пользуется особой популярностью не только среди японцев, но и во всем мире. Актерам кабуки наносится сложный грим, их облачают в яркие наряды, на которые нанесено большое количество особой символики, имеющей определенный смысл.

Отличительной чертой японского театра является сложный разноцветный грим, нанесенный на лица актеров, носящий определенный раскрас в зависимости от того, какую роль исполняет актер. Если актер играет молодую девушку или парня, его лицо раскрашивается в белый цвет, а для того, чтобы показать другой возраст, добавляются иные цвета, например, коричневый. В качестве показателя силы пальцами наносят разноцветные полосы на лице актера. Кумадори – уникальный канон, по которому наносятся линии различной формы и цвета, усиливающие эмоциональный окрас персонажа и показывающие его характер.

Сцена японского традиционного театра имеет особое устройство. Деревянный помост тянется от левого края сцены через весь зрительский зал. Он используется как для прихода и ухода актеров со сцены, так и для обыгрывания некоторых моментов пьесы. Декорации и утварь специально делаются меньше натуральных размеров для того, чтобы повысить значимость актеров. Для осуществления театральной постановки необходимо наличие актеров, сцены, пьесы и зрителей, каждый из этих элементов за долгие века претерпел существенные изменения. Так, например, в древности сцена воспринималась как священные подмости некоего сакрального

²⁰ Анарина, Н.Г. История японского театра / Н.Г. Анарина. -М.: Наталис, 2008. - 336 с.

пространства «сайдай», а позже стала подиумом для игры и танцев «бутай». Текст «дайхон» включал в себя последовательность ритуала и речения богов, а ныне представляет собой драматургическую пьесу. Наблюдающие зрители были верующими людьми, следующие ритуалам, а не зеваки, пришедшие за развлечениями. На сегодняшний день Япония ведет активную работу по возрождению исконных театральных форм и реконструкции забытых репертуаров, а также экспериментирует на современной сцене, синтезируя традиции прошлого.²¹ Древнее сценическое искусство получило статус национального достояния и обрело международное признание. Таким образом, можно сделать вывод, что японская традиционная художественная культура показывает удивительную живучесть и способность к стабильности своего существования в условиях разнообразия современной культуры.

На рубеже XX века в Японии начинает зарождаться кинематограф. В 1899 были созданы первые фильмы, а также впервые были зафиксированы на плёнку спектакли театра кабуки. Японское кино развивалось по законам театра. Актёрская игра, костюмы и декорации были театральными, кроме того, как и в традиционном театре Кабуки все женские роли исполняли мужчины. В эпоху «дозвукового кино» показ фильмов сопровождал специальный комментатор всего происходящего на экране. Мимика и жестикуляция у японских актеров очень сложная и порой непонятна даже самим японцам. Поэтому между короткими фильмами приглашенные лекторы объясняли зрителям, что в данный момент переживает герой. Японский кадр строится на игровом основании, на взаимодействии актеров, на высокой культуре актерского жеста. В японском кинематографе «пластическая выразительность тела, декоративный арабеск одежды и прическа чрезвычайно остро монтируются с геометрической узорностью японского жилища, создавая единство линейной ритмики целого».²²

²¹ Гришелёва, Л.Д. Театр современной Японии / Л.Д. Гришелёва. –М.: Искусство, 1977. - 237 с.

²² Кинематограф Японии [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.ru.emb-japan.go.jp>

Одним из родоначальников японского кино является режиссёр Сёдзо Макино, его заслуга в том, что он стал постепенно исключать из кино театральные элементы. В 1910-х годах кинематограф Японии начал искать средства собственной выразительности. Со становлением японского киноискусства связаны имена теоретика кино Норимаса Каэрияма и режиссёра Эйдо Танака. Каэрияма в 1918 организовал Ассоциацию киноискусства, настаивал на применении титров, на реалистичной манере исполнения, широком привлечении актрис, изменении методов съёмки и пытался воплотить эти задумки в своих картинах. Режиссер Танака в своих фильмах стремился показать реальную жизнь и искал методы осуществления естественности, а также впервые в японском кино в женских ролях снял актрис. В Исследовательском киноинституте, созданном в 1921 году, начали деятельность многие японские режиссёры: Генри Котани, Кёхико Усихара, Дайскэ Ито, Ясудзиро Симадзу.

В 1923 центр Японского кино переместился в город Киото. Это способствовало расцвету «дзидайгэки» (костюмно-исторический жанр) и «кэнгэки» (динамичные фильмы). Фильм Бунтаро Футагава «Змей» 1925 года является классическим образцом ранней кинокартины, снятой в жанре дзидайгэки - фильмов о самураях. Широкую известность кинолента приобрела благодаря постановке боевых сцен. Данный фильм является известным примером киноавангарда с чертами экспрессионизма и даже сюрреализма. Кинопроизведение вошло в историю мирового кинематографа как один из лучших образцов экспериментального кино.

В 1920-е годы началось знакомство с теорией и опытом советского кино. Деятели «Прокино», такие как Гэндзю Саса и Акира Ивасаки, снимали хроникальные и рисованные фильмы. В них критиковалось социальное устройство страны, обличалась жестокость капиталистического общества. В связи с фашизацией страны к 1934 репрессии и аресты вынудили закрыть движение «Прокино».

Звук был впервые применён в ленте «Родина» (1930, Мидзогути), а через год он окончательно утвердился на экране. Появление звука в кино привело к перестройке всей кинопромышленности. В 1937 была создана компания «Тохо» и по примеру Голливуда возникла система продюсеров.²³ В фильмах Одзу подробно воспроизводились быт и нравы мелкой городской буржуазии. В своих грустных, лиричных, пронизанных мягким юмором лентах режиссер рассказывал о взаимоотношениях родителей и детей, о крушении иллюзий, о необходимости взаимопонимания. К теме японской семьи также обращались Госё, Симадзу. В их произведениях сложился жанр «сёмингэки»: фильмы о простом народе. Этот сентиментальный и мелодраматичный жанр стал излюбленным в японском кино. Героями отныне становились не исключительные личности, а рядовые люди, сильные духом.

В 1930-е Япония активно начала готовиться к войне, поэтому большая часть кинопродукции отражала дух этого времени. Но, тем не менее, фильмы японских режиссёров были пока еще далеки от военной пропаганды и отличались общей гуманистической направленностью. Значительные изменения в Японском кинематографе произошли в связи с приходом к власти милитаристов, которые поспособствовали фашизации кинематографа. Только после войны с появлением «независимого» кино и его принципами реализма японский кинематограф вышел на первое место в мире по выпуску фильмов.

На основе вышесказанного в данной главе можно сделать следующие выводы относительно традиций японской художественной культуры:

- на художественную культуру повлияли синтоизм и дзен-буддизм, а также веяния конфуцианства, даосизма и христианства;

²³ История японского кинематографа [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://kinocenter.rsuh.ru/article.html?id=783811>

- в Японии уникальное отношение к искусству, отличное от западного; долгое время отсутствовала потребность в создании художественных музеев, художественная вещь важна не в искусственном, а в природном контексте;

- жители Японии с глубоким уважением относятся к природе, постигают художественные образы из нее; помнят о недолговечности и вечной изменчивости, умеют насладиться настоящим моментом;

- чувственно-эмоциональное постижение сути различных явлений – одно из жизненных правил японцев; в Японии уникальная эстетическая система категорий прекрасного, «Моно-но аварэ» – очарование вещей, особая эстетическая выразительность японского искусства;

- Япония не отрицает старое, а на протяжении веков идет путем синтеза и преемственности традиций;

- феномены японской культуры уникальны по длительности своего существования, моноэтническое общество Японии умеет сохранять свою национальную самобытность, несмотря на политические, экономические и социальные преобразования в стране.

2. СОВРЕМЕННАЯ ЯПОНСКАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ КУЛЬТУРА

Во второй половине XX – начале XXI веков в стране Восходящего Солнца произошли существенные трансформации, в том числе и в области художественной культуры. Время, когда визитной карточкой Японии были гейши и самураи, чайная церемония и икебана, ушло в прошлое. Отныне во всем мире культурные ценности формируются под влиянием массовой культуры, и Япония не является исключением. Несмотря на её долгую закрытость для других стран, за последние десятилетия Япония сумела добиться больших успехов на мировой арене. Японская массовая культура вышла за рамки своих национальных границ и была с уважением принята в мировом культурном пространстве. В первом пункте данной главы будет описан путь развития японской художественной культуры, начиная от послевоенного времени и заканчивая нашей современностью.

Сегодня Япония – признанный лидер в области новейших технологий и одновременно хранитель патриархальной культуры. Следовательно, «особенно актуальным представляется изучение тесной связи современной массовой культуры Японии с художественным наследием страны и ее богатыми национальными традициями, выявление путей их адаптации к потребностям современной жизни»²⁴. Во втором пункте данной главы будут подробно показаны трансформации японской художественной культуры со всей спецификой ее жанров в эпоху киберкультуры и постмодернизма.

Третий пункт будет посвящен новейшему и наименее изученному периоду в истории культуры, уже выходящему за рамки постмодернизма – сверхсовременной культуре Японии. Она тесно связана с такими понятиями, как «киберпанк», «техно-художественные гибриды», «виртуальное, цифровое и интерактивное искусство». Данные феномены активно используются при создании нового глобального культурного пространства, где Япония занимает одно из центральных мест.

²⁴ Катасонова, Е.Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах/ Е.Л. Катасонова. – М. Вост.лит., 2012. – С.9.

2.1. Развитие японской культуры в послевоенное время

Вторая мировая война существенно повлияла на художественную жизнь Японии. Она обернулась для страны Восходящего Солнца величайшей трагедией в Хиросиме и Нагасаки. Во время атомного взрыва погибли тысячи людей, были разрушены города, а также утрачены художественные и духовные ценности, которые были созданы в Японии в довоенное время. После окончания войны и пройденных потрясений, в Японии, как и в других пострадавших странах, стало наблюдаться оживление художественной жизни. «Перед японской общественностью встал целый ряд проблем как социального, так и художественного порядка; в том числе по-новому стали рассматриваться проблемы отношения искусства к действительности, роли национальных форм искусства, места Японии в развитии мировой культуры»²⁵. Кроме того, в мировоззрении японцев началось переосмысление национальных художественных традиций и их значения в современности.

Развитие архитектуры послевоенного времени тесно связано с проникновением демократии в жизнь японцев. Об этом можно судить, посмотрев на то, что активно возводилось в данный период: концертные залы, залы для собраний, музеи, библиотеки, муниципалитеты, различные культурные центры на территории всей Японии. Архитекторы Японии сумели объединить и осмыслить, творчески использовать опыт современной архитектуры Америки и Европы, взяв все их новейшие достижения, со свойственной японцам рациональностью.

Также изменения происходят и в живописи. Необходимо отметить, что до второй мировой войны национальная живопись «нихонга» была ведущим направлением в Японии. Актуальность и востребованность данного художественного течения в Японии после второй мировой войны снижается. Национальная живопись стала занимать скромное место в

²⁵ Всеобщая история искусств. Том 6, книга первая. Искусство 20 века / под ред. Б.В.Веймарна и Ю.Д.Колпинского. – М.: Искусство, 1965 - с. 932.

современном искусстве, но являлась важным направлением при обучении мастеров. Свитки и ширмы «нихонга» в основном по-прежнему связаны с тематикой средневековья и являются иллюстрациями к классической японской литературе. Так, например, работы Араи Сери, ширмы на тему «Исэ моноготари» выполнены в традициях национальной школы ямато-э в 1960 году. Следовательно, после войны в Японии не было полного разрыва с традиционной художественной культурой.

Помимо следования традициям, в живописи можно отметить и новаторство, которое проявлено в использовании новых материалов - фольги, толченого камня и других. Но соединение традиционной формы и современного содержания, как в серии «Хиросима» художников Маруки, пока еще было редкостью и исключением. В послевоенное время главное место на полотнах художников занимает тема горя и народного бедствия. Японцы представлены одинокими, обездоленными и пассивными. Полотна пронизаны трагической безысходностью. Пессимистическое мироощущение нашло отражение и в пейзаже. Громче всего звучит в произведениях художников тревожный голос протеста и предупреждения против бедствий атомной бомбы. Картина Маруки Ири и Маруки Тосико посвящена ужасу и горести атомного взрыва. За свою работу «Хиросима» (1950 - 1955) художники удостоены Международной премии Мира. Данная серия уникальна по грандиозности замысла и решения. Зритель, рассматривающий данные работы, как будто находится в центре страшных событий в окружении горы обезображенных трупов, растерзанных людей и раненных солдат. На некоторые фрагменты панно достаточно тяжело смотреть, они настолько натуралистичны, что вызывают шок и неприятие, а не жалость. Японские художники, описывая тему атомной бомбардировки зачастую переходили грани искусства. Таким способом они достигали своей цели. Смотря на уродство и ужас этих картин, зрителям хочется, чтобы подобное больше никогда и нигде не повторялось.

Нельзя не отметить успех японских художников в сфере абстракционизма. Они во многом превосходили работы своих учителей, некоторые художники заняли прочные позиции в американском современном искусстве. Японские абстракционисты создавали работы, выдавливая краски из тюбика прямо на холст, и пытались передать своё восприятие порою не всегда эстетичных образах. Рассматривая абстракционистские картины некоторых японских художников, можно говорить о полной утрате связей с природой изображаемого.

Прогрессивно мыслящие художники, входящие в состав передовых демократических объединений, в своих поисках также прибегают к символизму и абстракционизму. Поэтому, не совсем верным является предположение о том, что к формалистическому искусству принадлежат только реакционно настроенные представители художественного круга. По-видимому, «сами художники-модернисты чувствуют ограниченность своего искусства, не способного выразить большие идеи, сложность и противоречивость конкретных жизненных явлений. Острые проблемы послевоенной Японии требуют иных художественных форм».²⁶

С тех времен и до настоящего времени в Японии существуют объединения художников, которые связали свой творческий путь с борьбой против военных баз и полигонов, атомного и водородного оружия. Их целью является творчество, связанное с мирной жизнью народа. Эти художники выступают за сильную, независимую Японию, борясь с безработицей и нищетой. Значительными и известными объединениями являются «Общество японского искусства» и «Общество авангардного искусства». В данные объединения входили такие известные мастера как Сакураи Макото, Мита Гэндзи, супруги Маруко и другие. Их деятельность была направлена на создание нового искусства при помощи реалистического метода, в то же

²⁶ Искусство Японии [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.la-fa.ru/history/history481.html>

самое время, совмещая его с некоторыми приемами экспрессионизма, сюрреализма и символизма.

Японская графика шестидесятых годов отличается от графики пятидесятых. Если в послевоенные годы в живописи была атмосфера горестного пессимизма, то на картинах шестидесятых народ наступает, требует, защищается. На деревянной гравюре Судзуки Кэндзи «Шествие с фонарями» (1960) изображены демонстранты с простыми и грубоватыми чертами лица, они стоят в виде толпы, их лица полны настойчивости и упорства. Художник Огути Итиро в гравюре на дереве «Волна» (1960) полемизирует с одноименной гравюрой Хokusая, на которой изображена вздыбившаяся волна на фоне Фудзиямы. «Волна» Огути Итиро представляет собой волну демонстрантов. Закручиваясь спирально, она сжимает накренившееся здание парламента. «Напряженная в цвете, динамичная гравюра Огути Итиро сочетает публицистику с высоким символическим обобщением. И это качество определяет всю японскую прогрессивную графику последних лет».²⁷

Обращаясь к искусству кинематографии, нужно сказать, что в послевоенные годы наблюдается взлет и популяризация японских фильмов, а также резкое увеличение их количества. Большинство японских режиссеров, особенно старшего поколения, могут похвастаться огромным количеством работ, которое было ими сделано. Многие из них сняли сотню кинокартин, что отражает специфику студийного производства в Японии. Многие из мастеров японского кино неоднократно меняли стилистику своих фильмов, более того, значительное число режиссеров-долгожителей успели поработать как в эпоху Великого немого, так и звукового кино.

Многие историки японского кино считают расцвет кинематографии приходится на пятидесятые-шестидесятые годы. В эти годы было снято много знаковых фильмов, например, «Расёмон» (1950), режиссером которого

²⁷ История искусств. Искусство Японии [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.la-fa.ru/history/history481.html>

выступил Акира Куросава. Этот фильм принес международную известность как режиссёру, так и исполнителям главных ролей, он положил начало признанию японского кинематографа в мире. Новеллы Рюноскэ Акутагавы «Ворота Расёмон» и «В чаще» рассказывают историю одного происшествия с нескольких различных точек зрения. Это фильм получил множество премий, в том числе и «Оскар» за лучший фильм на иностранном языке в 1952 году.

Фильм «Ночь и туман Японии» (1960) Нагиса Осима можно назвать прорывом в японском киноискусстве, затрагивающим политические и нравственные темы. Он был воспринят как политическое оружие, его даже сняли с проката из-за политического давления. Кроме того, данный фильм является радикальным экспериментом японского кино, вся кинолента состоит из 47 эпизодов, на которых камера постоянно находится в движении.

Японское кино 1970-х характеризуется как период сотрудничества с различными странами, в том числе и с СССР. Например, советско-японский фильм Акиры Куросавы «Дерсу Узала» (1975) создан по мотивам произведений русского писателя В.К. Арсеньева и повествует об опасных приключениях в тайге.

В 80-90-е годы японский кинематограф переживает серьезный кризис под натиском телевидения и конкуренции с популярным американским кино. Все это привело к созданию режиссерами авторского кино, где поднимаются остросоциальные проблемы того времени. Помимо этого, развивается документальное и научно-популярное кино, а также мультипликация.

2.2. Трансформации современной художественной культуры в Японии

Сегодня восприятие Японии миром формируется за счет феноменов последних десятилетий, пришедших из этой уникальной страны. Весь мир покорили японские анимационные фильмы (анимэ), комиксы (манга), самобытная японская музыка (J-пор и J-rock), яркая и неповторимая японская мода. Благодаря глобализации и развитию массовой культуры, все

перечисленные феномены принесли огромную прибыль их создателям и на сегодняшний день составляют одну из главных статей экспорта страны.

В данном пункте нами будут подробно рассмотрены все сегменты массовой культуры в культурно-историческом контексте. Необходимо выяснить, откуда возникли данные феномены, какое место заняли в японской культуре, как они сосуществуют с традиционными ценностями и во что способны трансформироваться в ближайшем будущем.

Как известно, в Японии достаточно сложная система письменности. Она является настолько запутанной и неоднозначной, что хорошее знание иероглифов было редким явлением даже среди представителей знати. Это одна из причин того, что японская литература так богато иллюстрировалась. Символический рисунок помогал упростить и понять написанное. Каждый штрих в таком рисунке продумывался, нёс особую нагрузку. Впоследствии все эти изображения трансформировалось в феномен под названием манга.

Манга – японские комиксы, понятие дословно означает «гротески», «странные или веселые картинки». Они отличаются от комиксов других стран тем, что в манга о событиях повествуется последовательно. Этим они более близки к художественной литературе Японии, чем к американским комиксам. Чтобы описать такую последовательность, манга выпускается многостраничными книгами, при их создании используются принципы монтажа и раскадровки как в кино. «Если американский художник тщательно прорабатывает все детали картинки, то для автора манги достаточно только намек. Вопросительно приподнятая бровь героя говорит японскому читателю больше, чем многословное пояснение в американском комиксе.»²⁸ Таким образом, читатели манги не вчитываются во все слова диалогов, они больше разглядывают страницу с картинками и воспринимают все образы и истории целостно.

²⁸ Япония от А до Я. Энциклопедия [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://sbiblio.com/biblio/content.aspx?dictid=169&wordid=1257221>

Аниме – японская мультипликация, чаще всего ее источником является манга. Выпускаемая продукция аниме рассчитана не только на подростковую аудиторию, но и на взрослую. Как и в манга, в аниме используется множество символов. Так, например, цвет волос всегда обозначает характер героя, действия персонажей также могут нести символическое значение. «Главная особенность, отличающая мангу и аниме от их западных аналогов, – развитый символическо-графический язык, позволяющий несколькими штрихами передать довольно сложные эмоции или выразить характер героя.»²⁹ Стоит отметить, что читатель или зритель, незнакомый с данной семиотикой, не способен воспринимать произведения в полной мере.

Таким образом, посредством манга и аниме можно транслировать любые идеи, а преданный почитатель жанров способен понять замысел автора, ориентируясь на символы и знаки.

Рассмотрим причины популярности манги и аниме в мире:³⁰

1. Япония пережила влияние иноземных культур, но не утратила своей самобытности. Более того, это влияние пошло Японии только на пользу, она выбрала лучшие качества иностранных культур и на их основе создала свои уникальные культурные ценности. Поэтому популярность японских комиксов и анимации, охватившая весь мир, вполне закономерна, ведь аниме и манга – это результат синтеза европейских, азиатских и американских достижений в сфере художественной культуры.

2. Политика правительства Японии состоит в том, чтобы создавать за рубежом позитивный имидж страны. Это необходимо для стабильного экономического роста, для сохранения позиций Японии на уровне ведущих мировых держав. Для этого применяются различные политические инструменты во всех областях жизнедеятельности. Одним из таких инструментов является пропаганда японской массовой культуры. Считается,

²⁹ Денисова, А.И. Семиотика в манга и аниме // Вестник ТГУ, №12, 2004. -5с.

³⁰ Редин, А. А. Причины популярности японских комиксов и анимации [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://rae.ru/forum2012/232/383>

что культура – это отправная точка к пониманию страны в целом. «Аниме и манга несут в себе эстетические чувства, а также традиционное художественное мастерство японского народа. Считается, что именно аниме и манга являются выражением новых культурных традиций страны».³¹

3. В аниме и манга, также как и в кинематографе, охватываются все аспекты повседневной жизни, следовательно, в них присутствует большое количество разных жанров – от комедий и ужасов до классических сюжетов и библейских историй. Жанры и виды анимации и комиксов настолько разнообразны, что каждый человек может найти в этом что-то свое, независимо от возраста, пола и социального положения.

Исходя из всего вышеизложенного, можно сказать, что всемирная популярность японских комиксов и анимации и повальное увлечение ими – явление закономерное и долговременное.

Анимационные ленты включают в себя не только визуализацию комиксов, но и песни или музыкальные композиции, признанные придать эмоциональное настроение какому-либо фрагменту. Диски с записью музыки из аниме расходятся многомиллионными тиражами, поэтому для звезд японской эстрады престижно записать саундтреки к анимации или озвучивать роль персонажа.

Также феноменом японской массовой культуры является караоке – непрофессиональное пение в качестве развлечения с использованием электронного устройства, проигрывающем заранее записанную музыку. Оно было изобретено около 50 лет назад, но популярно во всем мире до сих пор. Караоке отражает любовь японцев к пению, а также дает возможность проявить себя в подражании любимым исполнителям. Кроме того, в караоке воплощены инновации и технологии, которыми так привыкли гордиться японцы.

³¹ Редин, А. А. Причины популярности японских комиксов и анимации [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://rae.ru/forum2012/232/383>

За послевоенные годы Япония превратилась в международный музыкальный центр, по объему звукозаписи она занимает второе место в мире после США. Особенно японских музыкантов почитают их азиатские соседи – Китай, Корея, Сингапур, так как данные страны имеют схожий менталитет и общие исторические корни. Таким образом, на сегодняшний день музыка J-поп и J-rock – это культурный товар и национальный бренд Японии. В качестве примера можно привести X-Japan, культовую рок-группу 80-х. С одной стороны, своим имиджем, клипами и эксцентричным поведением они подражали своим западным коллегам, но с другой стороны, они наполнили свою музыку концептуальностью японского менталитета. Удивительно, но в поведении музыкантов на сцене можно увидеть отголоски эстетики театра Кабуки в синтезе с образами из мира фэнтези и аниме.

Помимо использования традиционных для рока музыкальных инструментов, данная группа сочетала их с национальными инструментами. Образ X-Japan получился экстравагантным: «это дикий сплав музыки, сумасшедшей японской моды и актерского мастерства»³². Их эпатажный внешний вид включал в себя разноцветные волосы, яркий макияж, рокерский маникюр на ногтях, необычная одежда. Такой сценический образ был настоящей революцией в области японской культуры, с тех пор в их шоу-бизнесе появилась тенденция воздействовать на слушателей не только музыкой, но и невероятным внешним видом. Образы артистов доводились до гротеска, но это только способствовало тому, что они становились иконами стиля для своих зрителей.

За последние годы произошло мощное развитие fashion-индустрии в Японии и переосмысление внешнего вида в целом. Особые трансформации в этой сфере произошли в середине 90-х годов, когда молодые японцы, желающие выразить свою индивидуальность вышли на улицы с яркими волосами, пирсингом и с нарисованными глазами как у персонажей аниме.

³² Катасонова, Е.Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: очерки современной массовой культуры / Е.Л. Катасонова; Ин-т востоковедения РАН. – М. Вост.лит., 2012. – С.173.

Их одежда представляла собой пышные кукольные платья, готические костюмы, короткую школьную форму и другую яркую одежду. Особенно узнаваемым является женский стиль «Лолита» с обилием кружева, он основан на контрасте невинности и привлекательности, его прообраз – литературная героиня Набокова. Уличная мода в Японии считается субкультурой, так как ее носители через самовыражение эпатируют окружающих, словно актеры театральной постановки.

«Японская мода сегодня – живой синтез идей, опережающих время. И это несмотря на это, Япония является той страной, в которой концептуальная и авангардная мода не вытеснила ни традиционную культуру, ни традиционный костюм». ³³ На сегодняшний день многих поражают японские дизайнеры, создающие одежду из ультрасовременных материалов, в то же самое время, не изменяя своим традициям. Совмещение традиций и современности представляет огромный интерес для мировой моды в целом.

Как уже отмечалось ранее, Япония впитывает все тенденции и переиначивает их на свой лад, это касается и игровой индустрии. Появившись немного позже американской, она быстро набрала обороты, внося свой восточный колорит. Нужно отметить, что Япония славится долговечностью серий и привязанностью к своим игровым персонажам. Так, например, в 1983 году вышла первая приставка Nintendo с игрой про водопроводчика Марио. Спустя годы этот персонаж стал трехмерным, вобрал в себя все лучшие технологии, но цели игры остались прежними – нужно бороться с монстрами, собирать монетки и грибочки. В играх японцы не отказываются от классических и даже средневековых сюжетов, зачастую герои спасают принцесс из замков, которых держат в заточении злодеи. Что касается ролевых игр, они отличаются сложностью и драматичностью. «Уличный боец» (Street Fighter), «Последняя фантазия» (Final Fantasy) пользуются огромным успехом среди мировых образцов данной продукции.

³³ Цесевичене, О.А. Японская мода: традиционализм и новаторство / Материалы конференции «XXI век – век дизайна». – Екатеринбург: РГППУ, 2014. -С.174.

Большие компании вроде Nintendo, Sony, Sega и многие другие функционируют десятилетиями. Они пережили расцветы и кризисы, подъемы и провалы, но успешно продолжают выпускать свою продукцию.

Заметим, что игры – не самое уважаемое времяпрепровождение в Японии, из-за того что взрослые японцы проводят очень много часов на работе, личного времени у них остается мало. Вследствие этого они нашли выход играть в метро на портативных консолях по дороге на работу и с работы. Иногда японцы собираются, чтобы поиграть в дружеской компании, что отражает их коллективизм в менталитете. Удивительно, что игры способны располагать к общению. «Во многих однопользовательских играх, таких как серия Pokemon, есть вещи, которые можно получить, только обменявшись предметами или сразившись с другими геймерами.»³⁴ Таким образом, карманные консоли ориентированы на частый контакт игроков друг с другом, что может способствовать социализации.

В последние десятилетия развивается телепродукция Японии, проникающая на телеэкраны всей Юго-Восточной Азии, а также в Америку, Европу и Латинскую Америку. Одним из самых успешных телепроектов Японии является мелодраматический сериал «Осин» Камагути Микио о трагической жизни женщины, который был показан в 59 странах мира.

Можно говорить также о трансформации, которая происходит в японском кинематографе. Если раньше популярными были самурайские боевики и приключения со сценами каратэ, то теперь японский кинематограф славится своими психологическими триллерами, а также всеми жанрами мистики, фантастики и ужасов. Фильмы, снятые в последнее время, обладают эффектными спецэффектами и в то же время незаурядным сюжетом. «Звонок» (1998) Хидэо Наката – хит японского проката, снятый по мотивам романов Кодзи Судзуки «Звонок» и «Спираль» и породивший многочисленные продолжения, подражания и ремейки, как в самой Японии,

³⁴ Аташева, К. Вокруг игры: специфика японской игровой индустрии [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://old.mirf.ru/Articles/art6093.htm>

так и за ее пределами. «За разворачивающейся на грани реальности и сна нелинейной фабулой и аскетичной изобразительной манерой скрывается мастерская работа режиссера, умеющего воссоздать атмосферу панического ужаса и его нагнетания без показа собственно ужасного».³⁵

Режиссер, сценарист и актер Такеши Китано – легенда японского кино и знак его качества. Его лучшими работами являются «Фейерверк» (1997), «Кукудзиро» (1999), «Куклы» (2002), «Затоичи» (2003), «Брат Якудзы» (2003), «Ахиллес и черепаха» (2008) и другие. Данные киноленты имели большой успех в мировом сообществе и получили немало призов. Кроме того, к его фильмам специально пишутся музыкальные темы, создающие особое настроение, которые также удостоены различных премий.

Таким образом, в сознании людей во многих странах мира культурные продукты Японии ассоциируется с долговечностью и уникальностью. «Ставший уже привычным лейбл «Made in Japan» гарантирует все самое актуальное, интересное и качественное».³⁶

Также можно сделать вывод, что в массовой культуре Японии содержится множество отсылок к традиционным ценностям. В манга, аниме, кинофильмах, телесериалах скрывается «морализаторский» посыл, в котором проявлена специфика японского мировоззрения. Таким образом, появление нового в Японии никогда не приводило к полному отрицанию старого. «Сосуществование нового и старого дает основание говорить не столько о преемственности как таковой, сколько о наличии константы в менталитете, с одной стороны, и обогащении сознания новыми элементами – с другой».³⁷ Все, что приходило в культуру извне, особенно из Америки, тщательно перерабатывалось японским менталитетом: культурные противоречия отвергались, а все самое лучшее вступало в синтез с национальным.

³⁵ Павлов, М. Японское кино для начинающих [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://arzamas.academy/mag/119-japan-cinema>

³⁶ Катасонова, Е.Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: очерки современной массовой культуры / Е.Л. Катасонова; Ин-т востоковедения РАН. – М. Вост.лит., 2012. – С.7.

³⁷ Герасимова М. П. Изменение массового сознания в японском обществе. // Историческая психология и социология истории, 2013, №2(6), С. 65-78.

2.3. Сверхсовременное искусство Японии

Современная Япония – это страна передовых технологий, высокого уровня образования и потребления, подобное состояние называют «постиндустриальным». Под воздействием информатизации, урбанизации, глобализации появились новые жизненные стандарты, а бурное развитие технологий породило новые культурные ценности и потребности.

В 1995 году в Японии в силу вступает «Базовый закон о науке, технике и технологиях»³⁸, согласно которому перечисленные элементы формируют основы развития японского общества. С этого момента научно-технические исследования стали пронизывать все сферы японской жизнедеятельности, включая и художественную культуру.

В январе 2016 года в кабинете министров был утвержден подобный предыдущему «Базовый план научно-технического развития» на 2016-2020 годы, а это показывает нам, что Япония не отклонилась от своей цели, не поменяла русло культурной политики. В данной стране постоянно возникают новые инновационные проекты и идеи, создаются компоненты для формирования «суперинтеллектуального общества». Япония выделяет ряд сфер, по которым существует определённый опыт и навыки, где можно сохранить лидерские позиции в условном глобальном рейтинге инновационной конкурентоспособности:³⁹

- сенсорная техника широкомасштабного применения;
- робототехника, искусственный интеллект;
- сверхпортативные компьютеры;
- беспроводные средства подключения к различной технике;
- системы использования солнечной энергии;
- разработка новых материалов;

³⁸ Денисов, Ю.Д. Япония в инновационной гонке // Япония. Ежегодник. – М.: Институт востоковедения РАН, №38, 2009. –С.89.

³⁹ Швыдко, В.Г. Новый пятилетний план научно-технического развития Японии: смена акцентов в государственной политике стимулирования науки и инноваций // Международный научно-исследовательский журнал, 2016, №11 (53). –С.77-80.

- биотехнологии, нанотехнологии, оптические и квантовые технологии для передачи энергии и информации;
- технологии, обеспечивающие более эффективное взаимодействие с пользователями (например, дополненная реальность, инжиниринг эмоциональных восприятий, нейробиология).

Движение к реализации данной концепции рассматриваются японским правительством в качестве главных инструментов сохранения и повышения уровня Японии в международной конкуренции в рамках мировой экономики.

Обратимся к истории культуры Японии за последние десятилетия, чтобы выяснить, что именно повлияло на текущие тенденции экономики, искусства и на все сферы жизнедеятельности в целом. С 1980-х годов в Японии, как и во всем мире, становится популярным направление киберпанка, пришедшее из научной фантастики. Слово «Кибер» предполагает высокие технологии для совершенствования человеческих возможностей. Основными элементами данного направления являются: киберпространство, виртуальная реальность, технологически развитое будущее, искусственный интеллект, киборги, биороботы, нанотехнологии, квантовая физика, геновая инженерия. «Киберпространство воспринимается как место самореализации и самоактуализации, происходит формирование субличностей, что приводит к дроблению человека, его реального Я». ⁴⁰

Социальное устройство киберпанка чаще характеризуется состоянием упадка, борьбой с киберпреступностью, готовностью к радикальным переменам. Однако стоит отметить, японский киберпанк – не компьютерная или научная тематика, как на Западе, а «сюрреалистические истории метаморфоз человеческого тела, где плоть срастается с металлом на фоне мрачного индустриального пейзажа» ⁴¹

⁴⁰ Петлин, М.А. Постмодерная культура – киберкультура // Омский научный вестник. – Омск: ОГПУ, №5 (122), 2013. –С.123.

⁴¹ Шайдулина, М.В. Киберпанк в японском кинематографе. Вестник Томского ун-та. Культурология и искусствоведение, 2016, 1(21), 74-82

Под воздействием атмосферы апокалипсиса, характерной для киберкультуры, современное японское общество все больше уходит от действительности в воображаемую реальность, в мир научных и технических достижений. Японские художники конструируют новые модели мира, наполняя их этическими и философскими проблемами в духе постмодернизма.

В сверхсовременной архитектуре красота внешнего облика сооружений по-прежнему сочетается с гармоничной вписанностью в природу, но отличается высокой функциональностью, основанной опять же на технических новшествах. Например, в Японии построен самый длинный подводный туннель. «Аквалайн» представляет собой не только удобную и быструю трассу для автомобилей, но и достопримечательность, на которую привозят туристов. Подводный тоннель соединяет города Кисарадзу и Кавасаки, его по праву причисляют к современным «чудесам света». В будущем технологии Японии пойдут еще дальше. Архитектурное бюро Shimizu Corporation уже занято разработкой уникального проекта города под водой. Ocean Spiral – подводный населённый пункт, который расположится на глубине пять километров и будет полностью себя обеспечивать в автономном режиме. Источником энергии для города будут служить волны, течения и приливы.⁴² Архитектурный план подводного города будет в виде сферы, в которой разместятся жилые здания, офисные помещения, рестораны, школы, лаборатории. Предполагаемая численность населения – не более пяти тысяч человек. Проект может быть вполне реализован уже в 2030 году. Таким подобным образом, произведения искусства и ценности художественной культуры в XXI веке создаются путем деконструирования и переосмысления предыдущих работ.

⁴² Город под водой Ocean Spiral [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://near-future.ru/gorod-pod-vodoj-ocean-spiral>

В Японской художественной культуре развиваются симулякры и симуляции ⁴³. Согласно философии постмодернизма, симулякр – образ отсутствующей действительности, объект, за которым не стоит какая-либо реальность. Современному обществу свойственно испытывать состояние симуляции – порождения абстракций, не имеющих связи с реальностью. «Симуляция в наши дни становится настолько всеобъемлющей, что иногда невозможно различить грань между производимыми ею эффектами и реальной действительностью» ⁴⁴. Соответственно, происходит замещение настоящей реальности новым феноменом – виртуальной гиперреальностью, которая создана симулякрами.

Ярким примером симулякра является новшество в мире цифрового искусства – «живые» выступления поющих анимационных героев. Одна из самых популярных трехмерных певиц – Хацунэ Мику. Для синтеза ее голоса используется технология программы Vocaloid компании Yamaha Corporation, которая способна имитировать голос человека на основе заданной мелодии и текста. Хацунэ Мику была создана в 2007 году, а ее первое грандиозное выступление состоялось в 2010. На первый взгляд непосвященному зрителю могло показаться, что на сцене выступает кукла-робот или переодетая певица в образе аниме-героини. Однако на самом деле это «объемное подвижное изображение, созданное по технологиям 3D, что-то вроде голограммы, которая свободно перемещается по специальному абсолютно прозрачному светодиодному экрану». ⁴⁵ В результате этого, у зрителя возникает желание подойти поближе и дотронуться до персонажа, будто бы артист по-настоящему присутствует на сцене. Хацунэ Мику устраивает грандиозные шоу во многих странах мира и считается высоко почитаемым поп-идолом среди молодого поколения.

⁴³ Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляция / Перевод О. А. Печенкина. – Тула, 2013. – 204 с.

⁴⁴ Малько, Е.С. СМИ как фактор трансформации сознания // Теория и практика общественного развития, 2012, №11. – С. 47.

⁴⁵ Катасонова, Е.Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: очерки современной массовой культуры / Е.Л. Катасонова; Ин-т востоковедения РАН. – М. Вост.лит., 2012. – С.178.

Технологии виртуальной реальности погружают человека в новый мир, где он может быть его участником или даже чувствовать себя творцом. «В интерактивном искусстве каждый пользователь, т.е. потребитель его произведений, активно участвует в их создании, да и сам процесс пользования искусством становится активным»⁴⁶. В качестве примера можно привести японскую технологию, которая в скором времени позволит погружаться в виртуальный мир с помощью не только визуальных и слуховых, но и тактильных ощущений. Это означает, что теперь по вымышленному миру можно будет не только ходить, осматривая местность, но и прикасаться к любым доступным предметам, ощущая сопротивление материала. Комплект данной технологии включает в себя наушники, вентиляторы (создающие эффект ветра, запахи), 3D-монитор, а также кресло, обладающее необходимой подвижностью. Все это позволяет передать человеку реальные ощущения, которые он чувствует и в обычной жизни, но отныне это способна организовать и виртуальная система.

Данное новшество в перспективе способно произвести революцию в индустрии компьютерных и видеоигр. Кроме того, эта технология позволит осуществлять виртуальные путешествия в любую точку планеты. При этом человек даже не будет выходить из своей комнаты, не приложит особых физических усилий и не затратит особых экономических ресурсов.

Что касается произведений интерактивного искусства, они, с одной стороны, становятся более доступными и массовыми, а с другой, обречены на вторичность. Отныне любой человек может составить художественную виртуальную коллекцию, не посещая музеев и галерей. Однако «как бы совершенно не было электронное воспроизведение, оно не может в полной мере передать технику мазка, фактуру холста, напряжение рукотворной линии, оно исключает самый главный момент коммуникации с

⁴⁶ Геворкян, Г.Х. Интерактивное искусство, виртуальная реальность и киберкультура / Культура в современном мире: опыт, проблемы, решения: научн. инф. – М.: РГБ, №5, 1996.

произведением искусства – ее непосредственность, сотворчество».⁴⁷ Следовательно, интерактивное искусство существенно меняет процесс восприятия произведений, созданных ранее традиционными методами.

Нельзя не заметить, что на данный момент уже сформировалось несколько новых жанров цифрового и компьютерного искусства. Их специфика заключается в создании совершенно нового изображения, невозможного при традиционных способах. Компьютер способен работать с новым визуальным текстом любой степени сложности. Таким образом, происходит «техно-художественная гибридизация – формирование новых гибридных эстетических явлений через технологизацию искусства и эстетизацию технологий».⁴⁸ Кроме того, новейшие технологические возможности повлияли на то, что теперь гибридизацию можно заметить и среди художественных жанров, в XXI веке сливаются воедино литература, театр, изобразительные, музыкальные и пластические искусства, образуя новую жанровую конфигурацию.

Примерами техно-художественной гибридизации являются ежегодная выставка гибридного искусства (Lexus Hybrid Art) в Москве или фестиваль медиа-искусства (Japan Media Arts Festival) в Японии. Данные мероприятия показывают, как искусство может трансформироваться в будущем, и насколько тесно на сегодняшний день оно связано с наукой и технологиями. Стоит отметить, многие участники современных мировых медиа-фестивалей приезжают именно из Японии, что подтверждает статус данной страны в качестве одного из лидеров в развитии искусства. Творческие люди данной страны, художники активнее других занимаются интерактивной видеографией, экспериментируют со звуком и пространством, демонстрируют мультимедийные инсталляции и соединяют между собой необычные материалы, придумывая оригинальные концепции.

⁴⁷ Сычева, Е.С. Традиционные ценности в современной массовой культуре Японии // Вестник МГИМО университета. – М.: МГИМО, №2 (35), 2014. – С.260-263.

⁴⁸ Галкин Д.В. Техно-художественные гибриды и цифровые технологии в культурной динамике второй половины XX века // Гуманитарная информатика. – Томск: Изд-во ТГУ, №4, 2008. – С.52-78.

На одной из выставок гибридного искусства в 2008 году токийская студия интерактивного дизайна и видео графики WOW показала 3D анимационный фильм «The view of there», представляющий собой сюрреалистическую видео-инсталляцию. Данная студия исследует в своем творчестве воображаемые гибридные миры и новейшие возможности компьютерной графики. Многие их работы посвящены Токио. Эстетика WOW вдохновлена городами, архитектурой, скоростными магистралями и утопией мегаполиса, многие из работ посвящены Токио. «В нашей творческой работе искусство и дизайн нераздельны и взаимодействуют вне рамок и категорий. Для WOW нет грани между дизайном визуальным и интерактивным». ⁴⁹ Можно сделать вывод, что студия WOW не знает границ технических возможностей и креативности в поисках. Команда японских художников и программистов выражает в своих проектах уникальный взгляд на будущее и вечное.

В 2011 году японский художник Масато Тсутсуи представил интерактивную медиа инсталляцию «Functional organics». Ее особенность в том, что зритель мог сам управлять с iPad состоянием чуткой эстетической цифровой сущности, расположенной на трех гигантских видео-экранах. В итоге данного процесса, зритель сам становится медиа-художником, создающим уникальное произведение. Притягательность визуальных элементов позволяла долго держать внимание аудитории, которая приходила оценить эту работу. Масато Тсутсуи признан во всей Японии и за ее пределами благодаря легко узнаваемому стилю.

Необходимо упомянуть о мероприятии, которое концентрирует в себе все направления сверхсовременных медиа-областей. Japan Media Arts Festival – японский фестиваль медиа-искусств, который освещает выдающиеся работы молодых творческих людей. Их подразделяют на несколько секций:

⁴⁹ Lexus Hybrid Art [Электронный ресурс]: Ежегодная выставка гибридного искусства. –Режим доступа: <http://hybridart.ru>

- Арт-секция: интерактивное искусство, медиа-инсталляции, видео, цифровые фотографии, графический арт, медиа-перформансы;
- Развлекательная секция: игры (видео-игры, онлайн игры и др.), видео (музыкальные видео, реклама, видео, созданное с помощью компьютера с применением спец-эффектов), гаджеты, вебсайты;
- Секция анимации: анимационные полнометражные и короткометражные фильмы, анимационные телевизионные сериалы;
- Секция Манга: комиксы-книги, комиксы для журналов, онлайн-комиксы (для компьютера и мобильных устройств).⁵⁰

На основе вышеизложенного в данной главе можно сделать выводы. Со времен второй мировой войны произошли существенные трансформации художественной культуры. Из древних иллюстраций к литературе произошли комиксы манга, далее они вступили в синтез с достижениями кинематографа — и так возникло аниме. Анимация породила игровую индустрию и захватила множество сфер японской жизнедеятельности. Также Япония добилась больших успехов в кинематографе, который прошел столетний путь изменений. Эксцентричная мода японцев и поведение на сцене их музыкальных кумиров имеет отголоски в эстетике театра Кабуки, что тоже позволяет говорить о трансформациях.

Однако самые большие изменения происходят в художественной культуре последних двух-трех десятилетий. В это время японская культура продолжает сохранять свои национальные особенности, но при этом находится под мощным влиянием своего технического развития. Продукты японского киберпанка и гибридного искусства вторгаются в мировое культурное пространство, оказывая на него существенное влияние. Расширяющиеся масштабы виртуальной реальности воздействуют, прежде всего, на подрастающее поколение других стран, формируя при этом определенные нравственные устои и ценностные ориентиры.

⁵⁰ Japan Media Arts Festival [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://j-mediaarts.jp/en.php#>

3. ИССЛЕДОВАНИЕ ФЕНОМЕНОВ СОВРЕМЕННОЙ ЯПОНСКОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЫ

В предыдущих главах нами был рассмотрен путь развития японской художественной культуры от традиционной к современной. Был сделан вывод о том, что современная культура содержит в себе часть традиционной, так как основывается на ней своими корнями. Кроме того, традиционное искусство Японии гармонично сосуществует в наши дни с современным, в эпоху массовой культуры еще остались мастера и художники, которые чтут традиции и по сей день. Однако есть среди них и исключения, кто категорически не воспринимает японскую традиционную систему. Как правило, такие художники испытали на себе влияние американизации, и поэтому мыслят широко в глобальном культурном контексте, а не только в рамках своей национальной традиции. Тем не менее, в их работах не исчезает специфика менталитета той страны, в которой они родились. Следовательно, они имеют полное право представлять свою страну, в нашем случае Японию, на международных выставках.

Таким исключением является Яёи Кусاما - японская художница, скульптор, перформансистка, а также писательница и поэтесса. Одна из самых влиятельных представительниц современного искусства, работавшая в разное время в жанрах поп-арта, абстрактного искусства, сюрреализма, минимализма, акционизма, коллажа. Её инсталляции собирают огромные очереди в музеях. Она прошла путь от полного неприятия и порицания в своей стране до максимального всемирного признания своих работ, на данный момент Яёи Кусاما считается самой дорогой художницей мира из ныне живущих. В данной главе будут подробно рассмотрены особенности ее творчества. Первый пункт посвящен творческому пути художницы в целом, а во втором пункте будет проведен философско-искусствоведческий анализ двух её инсталляций. По результатам исследования будет сделан вывод о том, как изменилась японская художественная культура к современности.

3.1. Анализ творчества Яёи Кусамы

Яёи Кусаме родилась в 1929 году в Мацумото, префектура Нагано. Галлюцинации и навязчивые мысли начали приходить к ней ещё с детства. К 10 годам у девочки серьезно пострадала психика из-за излишне строгого воспитания матери, которая наказывала ее физически за малейшее непослушание. В результате, у нее начались беспокойные состояния и разнообразные видения, переходящие в навязчивую идею суицида.

Настоящим спасением для Кусаме стало рисование, взять в руки кисти и краски ей порекомендовал психиатр. Излюбленными орнаментами юной художницы почти сразу круговые формы, пришедшие к ней из собственных галлюцинаций. «Как-то раз я смотрела на скатерть в красный горошек и вдруг увидела, что и потолок, и подоконник, и стены комнаты, и мое тело, вся Вселенная, покрыты этим красным горошком. Мне захотелось превратиться в ничто. Живопись стала единственным спасением»⁵¹, - вспоминает Яёи. С тех пор она стала выражать свое беспокойное состояние в расписывании горошком всего, что попадалось под руку: стен, полов, бытовых предметов, людей. Со временем горошек стал фирменным стилем Яёи Кусаме, и она концептуально назвала его «сетями бесконечности». Таким образом, живопись помогла художнице не только взять своё сознание под контроль, но и впоследствии извлечь из болезни выгоду.

Яёи Кусаме пробовала получить художественное образование и даже против воли своих родных поступила в Школу искусств и ремёсел, чтобы стать профессиональной художницей. Она изучала традиционную японскую живопись «нихонга», но протерпела там всего один год. Об этом периоде своей автобиографии художница отзывалась крайне негативно. Кусаме была против традиционной системы обучения в Японии, категорически не воспринимала установленные правила, учебную систему отношений «мастер-ученик», связи в школе и подобные предрассудки.

⁵¹ Яёи Кусаме: психоделический горошек [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://artifex.ru>

В начале 50-х Кусамы стала пробовать новые техники, отличные от традиционных. Так она нашла себя в абстракционизме. Художница, как и в детстве, начала покрывать холсты, предметы обихода, стены, полы, а вскоре и тела обнажённых ассистентов узорами в горошек.

В юности кумиром для девушки была известная американская абстракционистка Джорджия О'Кифф. Её сборник репродукций настолько впечатлила Яёи Кусаму, что она написала художнице письмо и между ними завязалась переписка. Все это повлияло на то, что Кусамы в 1957 году решила переехать в Нью-Йорк, взяв с собой две сотни своих рисунков в надежде на дальнейшую их продажу.

В конце 50-х годов в Соединенных Штатах в стране были популярно направление абстрактного экспрессионизма, развивались поп-арт и акционизм. Молодой Яёи Кусамы поначалу пришлось нелегко: она плохо говорила по-английски и не имела практически никаких связей. Стоит отметить, что женщине, а тем более азиатке, пробиться в художественную жизнь другой страны было очень сложно. Тем не менее, Джорджия О'Кифф представила её арт-дилеру, так Яёи Кусамы обрела финансовую опору на несколько лет. Как итог, в 1959 году художнице удалось провести свою первую персональную выставку в Нью-Йорке в Галерее Брата.

В 60-х Кусамы сблизилась со скульптором, режиссёром-сюрреалистом Джозефом Корнеллом и стала частью первого поколения хиппи, который активно пропагандировал пацифизм. Спустя недолгое время, её стали приглашать к участию в различных международных выставках. Яёи Кусамы достаточно быстро заработала репутацию «амбициозной и эксцентричной современной художницы и стала одним из лидеров авангардизма»⁵². Она устраивала хеппенинги на Бруклинском мосту и в Центральном парке, организовывала художественные протестные акции против Вьетнамской войны и других угроз человеческим свободам.

⁵² Сайт о современных художниках[Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://contemporary-artists.ru>

Время от времени художница шокировала нью-йоркских прохожих самодельными нарядами ярких цветов, японскими традиционными костюмами и невероятными для того времени аксессуарами. Она сама шила авангардную одежду и занималась дизайном. Спустя много лет она основала свой бренд в мире моды и сотрудничала с известными домами моды, в том числе с Louis Vuitton в 2012 году.

Яёи Кусаме пробовала себя в самых разных жанрах и областях искусства. Она создавала коллажи, в которых использовала, среди прочих, собственные портреты. Изготавливала так называемые «мягкие скульптуры». Однако основным способом самовыражения оставались инсталляции и всевозможные акции. В 60-х годах Яёи Кусаме начинает создавать «зеркальные комнаты», т.е. особые арт-пространства, которые благодаря зеркалам и единому дизайну создают перед зрителем визуальную иллюзию бесконечности и погружают его в необычную сюрреалистичную среду.

Её инсталляции и скульптуры также были провокационными. Художница покрывала различные предметы фаллическими формами, в том числе использовала их в дизайне мебели («Скопление», 1966) и пространств («Бесконечная зеркальная комната – фаллическое поле», 1965). Она интерпретировала свои работы как «проявление феминизма и поиск женской идентичности, познание собственной сексуальности»⁵³. Сама художница позднее говорила, что испытывает необъяснимый страх перед половыми органами. Возможно, это связано с тем, что она выросла в консервативной среде и семье, где были проблемы в отношениях родителей. Таким образом, доводя до абсурда сам символ, Яёи Кусаме пыталась бороться со страхами и работать с запретными для себя формами.

В 1966 году Кусаме приняла неофициальное участие в Венецианской биеннале с инсталляцией «Сад Нарцисса» (Narcissus Garden). На небольшой лужайке она разместила полторы тысячи зеркальных шаров, над которыми

⁵³ Яёи Кусаме [Электронный ресурс] / Режим доступа: http://contemporary-artists.ru/Yayoi_Kusama.html

возвышалась надпись «Ваш нарциссизм на продажу». Художницу не включили в программу фестиваля, поэтому ее инсталляция была своеобразным укором, насмешкой над снобизмом элиты. «Сад Нарцисса» расположился в близости от входа в здание, где проходила биеннале, и Яёи некоторое время продавала шарики по два доллара за штуку. Художницу задержала полиция, однако её оригинальный жест привлёк внимание окружающих людей и международной прессы.

В том же году Кусамэ организовала антивоенный перформанс на Бруклинском мосту. Художница украсила обнажённые тела протестующих своим фирменным узором – бесконечно повторяющимся горошком. Подобные акции вызывали международный скандал, особенно негативно относились к Кусамэ на ее родине и называли «бесстыдницей». За акцией на Бруклинском мосту последовали протестные выступления за мир и свободу, а также хеппенинг в Скульптурном саду Музея современного искусства в Нью-Йорке, во время которого восемь обнаженных моделей Кусамэ позировали в фонтане, изображая скульптуры. Фотографии перформанса оказались на обложке газеты, вышедшей на следующий день. Кусамэ была неоднократно арестована по обвинению в непристойном поведении.

Кусамэ сдружилась с художником Дональдом Джаддом и скульптором Евой Гессе, представителями поп-арта и минимализма соответственно. Яёи Кусамэ, в связи с особенностями её стиля и кругом общения, провозгласили одним из лидеров поп-арта. Однако Яёи, несмотря на свои симпатии современникам из Европы, критически относилась к американскому поп-арту, её отталкивала его серийность и бездушность. С другой стороны, у нее отсутствовала брезгливость по отношению к массовой продукции, по ее словам: «Искусство должно быть размещено по соседству с супермаркетами, чтобы привлечь людей, не имеющих отношения к творческой элите».⁵⁴

⁵⁴ Современное искусство. Яёи Кусамэ [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://sovremennoe-iskusstvo.ru/hudozhniki/yayoi-kusama>

В конце 60-х годов о Яёи Кусаме говорили уже как о состоявшейся скандальной художнице со своими «фирменными» образами и знаками. Так, например, ее фирменным знаком стал горошек, фирменными формами – фаллос и тыква, а фирменным объектом – зеркальные комнаты. Кроме того, появились особые темы, которые также начали характеризовать все творчество Яёи. Важнейшей концепцией здесь может считаться концепция самоуничтожения. Термин «self-obliteration» встречается в названиях многих работ художницы и по её собственным словам вырастает из японского понятия *eigo kaiki* (дословный перевод – «вечное повторение»).

Несмотря на славу и плодотворную работу, Кусаме постоянно была стеснена в средствах, поскольку не зарабатывала творчеством – основными источниками доходов на тот момент были её журнал и магазин.

В 1973 в связи с резко ухудшившимся состоянием здоровья Яёи Кусаме вернулась в Японию. По собственному желанию она стала постоянным резидентом психиатрической клиники, куда её поместили в связи с синдромом навязчивых состояний. О художнице забыли до конца 80-х годов. Однако даже в клинике она продолжала заниматься творчеством и увлеклась писательством. Она издала целый ряд поэтических сборников и романов, некоторые из которых завоевали престижные награды. Кусаме позволили открыть собственную мастерскую в непосредственной близости от психиатрической лечебницы и назначили нескольких помощников.

В 1989 году Нью-Йоркский Центр международного современного искусства провёл ретроспективную выставку Яёи Кусаме, вызвавшую оживлённый интерес публики. 90-е годы стали периодом настоящего триумфа. Выставки художницы как никогда раньше стали открываться по всему миру. В 1993 же году ей было доверено официально представлять Японию на Венецианской биеннале. Более того, в последующие годы она еще дважды (1998, 1999) представляла свою страну на столь престижном мировом арт-событии.

На момент начала 2000-х Кусаме являлась обладательницей множества престижных наград в области искусства, она стала первой женщиной Японии, получившей Императорскую премию. В 2008 году одна из её работ, живописное полотно «Абстракция №2», была продана на аукционе Christie's за 5,1 миллиона долларов, что является рекордом для ныне живущей женщины-художницы. Сегодня Яёи Кусаме добровольно находится в Токийской клинике для душевнобольных и продолжает заниматься творчеством в собственной студии. Она подчёркивает, что не хочет считаться сугубо японской художницей, не хочет сравнений с коммерчески успешными художниками вроде Такаши Мураками. «Подобное японское искусство относится к культуре кавайи (яп. «милый, прелестный»), – говорит она, – я никогда не считала своё творчество «кавайным». Я не хочу, чтобы меня рассматривали в качестве японской художницы. Я хочу свободно заниматься искусством в интернациональном контексте»⁵⁵.

На основе вышеизложенного можно сделать вывод, какие особенности характерны для творчества японской художницы Яёи Кусаме:

1) *Изменение восприятия и масштабность*

Многие работы Кусаме указывают на ее увлеченность понятием «бесконечность», которое она внедряет в свои работы через эффект головокружения. Например, в инсталляции «I'm Here, but Nothing» (2000) она располагает разноцветные флуоресцентные круги по поверхности комнаты, в которой размещены различные бытовые предметы. Зрителю пространство кажется дестабилизированным, все объекты комнаты кажутся плавающими в космосе. Человеку трудно определить глубину пространства, перспективу. Так, границы его сознания изменяются, и на время созерцания произведения зритель выпадает из своего привычного ритма повседневности. В инсталляциях небольших по размерам комнат Яёи Кусаме часто использует зеркала и воду для визуального расширения пространства и создания опять

⁵⁵ Яёи Кусаме [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://sovremennoe-iskusstvo.ru/yayoi-kusama>

же эффекта «бесконечности». Кроме того, живописные холсты и другие работы Кусамы в большинстве случаев внушительны по своим размерам. Например, скульптурная инсталляция «Облака» (2008) включала в себя двадцать гигантских мягких форм, удивляющих зрителя своей масштабностью и необъятностью. Таким образом, любовь Яёи Кусамы к большим пространствам и объектам свидетельствует о ее вечном стремлении к визуализации бесконечности.

2) Повторяющиеся мотивы

Внутри зеркальных комнат зритель отражается бесконечное число раз, получая новый пространственный опыт, близкий к галлюцинациям. Во время инсталляции человек теряет чувство начала и конца и поддается эффекту *eigo kaiki* («вечное повторение»), задуманному художницей. Кроме того, в начале своей карьеры она покрывала своим фирменным повторяющимся орнаментом – горошком различных цветов - все поверхности - стены, полы, холсты, а затем людей и животных. За это её прозвали королевой узора в горошек (*Polka Dot Queen*). По мнению Яёи Кусамы, «одним кружочком мы не достигнем ничего. Во вселенной их бесконечное множество - Солнце, Земля, Луна и сотни миллионов звезд. Все мы существуем в непостижимой загадке, в бесконечности вселенной».⁵⁶ Кроме того, круг – это древний символ, с помощью которого люди выражали тайны мироздания. Помимо проекции космической сферы, он зачастую символизировал гармонию природы и проявления Духа. Данная форма не имеет ни начала, ни конца, а поэтому опять же ассоциируется с бесконечностью. Многократное повторение круглой формы усиливает свое воздействие на человека. Восприятие абстрактного искусства пробуждает в человеке способность чувствовать и размышлять о вечном. Следовательно, «сети бесконечности» Яёи Кусамы вызывают у зрителей медитативное состояние, погружая их в глубины собственной души.

⁵⁶ Искусство в горошек [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://theblueprint.ru/culture/yayoi-kusama>

3) *«Самоуничтожение» и поиски идентичности*

Яёи Кусама активно критиковала различные гендерные и расовые стереотипы. Покрывая себя, обнаженных людей, свое окружение точками, она символически размывала границы между собой и окружающим миром, а также между собой и другими людьми. Потеря индивидуальности в таком случае позволяет почувствовать всеобщее единение, состояние, когда все равны. Таким образом, художница сливалась с миром воедино, растворяясь в нем. С другой стороны, на протяжении всей жизни Кусама изучала аспекты собственной идентичности, экспериментируя как с собственным имиджем, так и с различными формами в произведениях. Например, она покрывала различные предметы наростами фаллической формы и даже создала зеркальную комнату с ними, несмотря на то, что испытывала страх перед половыми органами. С одной стороны, работая с запретными для себя формами, она боролась со страхами. С другой стороны, это было познание собственной сексуальности. Таким образом, эротический подтекст присутствует во всем творчестве Яёи Кусамы, включая горошек. Если принять фон, находящийся за кругами, за пустоту, а сами круги понимать как наполнение этой пустоты, как некую материю, тогда их взаимодействие порождает вселенную. Именно на полях горошин находится движение, соприкосновение или слияние одного цвета с другим, что, по мнению Кусамы, является выходом к бесконечности.

5) *Синтез художественных направлений*

Работы Яёи Кусамы нельзя отнести к единому художественному направлению, они синтезируют в себе несколько традиций. От минимализма она взяла простые геометрические формы и их повторяемость. Как и другие представители этого направления, Кусама отвергала классические материалы и подходы. Также художницу можно причислить к абстракционизму, а именно к абстрактному экспрессионизму. Она умело использовала техники быстрого нанесения краски в виде кругов, спонтанно выражая внутренний

мир и подсознание. В этих действиях можно увидеть отказ от логического мышления ради достижения «гармонизации». От поп-арта в ее работах проявлены яркость и красочность цветов, мимолетная привлекательность для зрителя. Присутствует оттенок направления оп-арта, основанного на оптических иллюзиях. В своих инсталляциях художница учитывает особенности восприятия плоских и пространственных фигур, умеет создавать эффект головокружения и дезориентировать зрителя. На первый взгляд, в ее работах с пространством отсутствует целостность, однако это ложная реакция и головоломка, задуманная самой Яёи Кусамой. Намеренное использование провокаций, умышленный эпатаж можно увидеть в ее перформансах, где не было четкой грани между искусством и действительностью. Чтобы добиться своих целей, она провоцировала власть реагировать, а зрителя заставляла думать. Ее действия и произведения погружают в транс, а источником творчества является бессознательное, поэтому Кусаму можно также причислить к сюрреалистам. Более того, так как художница является душевнобольной, ее работы, созданные под диктовку психических расстройств, частично можно отнести к арт-брюту. Отказ Яёи Кусамы от изучения истории искусств и художественных традиций – признак «наивного искусства», для которого характерны естественность, искренность и детская непосредственность.

Таким образом, произведения Яёи Кусамы отличаются многообразием и включают в себя сплав различных направлений. Инаковость художницы имеет за собой несколько причин: во-первых, она была японкой в Америке, во-вторых, она была женщиной среди мужчин-художников, в-третьих, она обладала психическими расстройствами среди здоровых. Её творческий путь был непростым, а искусство являлось своего рода лекарством. Таким образом, из-за терапевтического эффекта работы Кусамы можно отнести к еще одному направлению – к арт-терапии.

С одной стороны, ее творчество живет в глобальном мировом пространстве, независимом от местонахождения самой художницы. С другой стороны, так как Яёи Кусамэ родилась в Японии и неоднократно представляла свою страну на международных мероприятиях, можно сделать вывод, что она является «звездой», кумиром для японского народа. На основе этого рассмотрим, как в её инсталляциях последних годов выражены особенности современной японской художественной культуры.

3.2. Философско-искусствоведческий анализ инсталляций Яёи Кусамэ

В 2015 году в московском Музее современного искусства «Гараж» прошла выставка «Яёи Кусамэ: теория бесконечности». Выставка включала в себя две работы-инсталляции художницы в виде комнат, в каждой из которых по-разному менялось мировосприятие зрителя. Если обратиться к терминологии, искусство инсталляции представляет собой широкую область теоретических, вещественных и концептуальных практик, связанных с аудиовизуальным и пространственным восприятием зрителя ⁵⁷. В данном исследовании будем понимать инсталляцию как пространственную композицию, состоящую из нескольких элементов, разнородных по своим материалам. В отличие от скульптуры и других видов искусства, которые зритель созерцает со стороны, инсталляция предполагает рассмотрение элементов изнутри своего организованного пространства.

Одна инсталляция на московской выставке Яёи Кусамэ имела название «Бесконечная зеркальная комната – Души в миллионах световых лет от нас», а другая – «Указатель в бесконечное пространство». Далее нами будет проведен философско-искусствоведческий анализ инсталляций для того, чтобы на практическом примере увидеть, каким образом изменилась японская художественная культура к современности.

⁵⁷ Suderburg, E. Space, Site, Intervention: Situating Installation Art. Minneapolis London: University of Minnesota Press, 2000.

Первая инсталляция «Бесконечная зеркальная комната – Души в миллионах световых лет от нас» («Infinity Mirrored Room – The Souls of Millions of Light Years Away», 2013) представляет собой небольшое темное помещение с зеркальными стенами, полом и потолком. Размеры пространства инсталляции 287 х 415 х 415 см. Оно было заполнено огромным количеством мерцающих частиц, которые отражались в зеркалах и создавали собой космический эффект бесконечности.

Для создания инсталляции потребовались следующие материалы: дерево, металл, стеклянные зеркала, пластик, акриловая панель, резина, светодиодная система освещения, акриловые шарики и вода. В комнате практически все, что окружает зрителя, сделано из зеркал и стекла. Благодаря этому создается впечатление нахождения в невесомом безграничном пространстве. При помощи простых методов, используя зеркала, можно визуально сделать больше любое небольшое помещение. Именно эту особенность и использовала в своей инсталляции Яёи Кусамы. Используя все свои наработки и применяя различные мелкие элементы в виде светящихся светодиодов, она увеличивает, растягивает, искривляет пространство.

Зеркальные комнаты и порождаемые ими визуальные рефлексии стали своего рода авторским знаком Яёи Кусамы. «Восприятие фрактальной реальности в инсталляциях Кусамы превращается в почти галлюцинаторный, нематериальный духовный опыт»⁵⁸. Таким образом, благодаря отражающим поверхностям из зеркал, воды и более сотни горящих лампочек она сумела воплотить в инсталляции понятие *eigo kaiki* («вечное повторение»).

Работа пробуждала в посетителях необычное чувство: безмерности и необъятности пространства. На выставке в Москве инсталляция собрала большие очереди, где на каждого наблюдателя отводилось всего по тридцать секунд. Однако зрители, поддавшись очарованию и желая повторно, глубже погрузиться в необычное пространство, стать его собеседниками, находили

⁵⁸ Николаева, Е.В. Фрактальные рефлексии в кинетическом искусстве // Вестник КГУ им. Н.А. Некрасова, №4, 2013. – С.204.

способы остаться там на большее время. Снаружи зрителям были видны скромные размеры комнаты, зато внутри были потеряны ее границы. Когда зритель заходил в пространство инсталляции, он оказывался стоящим на мостике в окружении разлитой по полу воды.

При взаимодействии с инсталляцией зритель улавливает несколько элементов. Он воспринимает множество светодиодов, окруженный водой мостик и собственное бесконечное отражение в зеркалах. Рассмотрим роль каждой составляющей произведения, чтобы определить, каким образом она воздействует на зрителя.

1) Разноцветные светодиоды играют большую роль в инсталляции, тем более в условиях отсутствия верхнего освещения, они создают удивительную атмосферу в комнате. Человеку, оказавшемуся там, кажется, «будто он попал в волшебный мир, населенный миллионами огней, которые меняют цвет и положение. Причем, картина эта меняется, стоит только человеку чуть изменить свое положение в пространстве или угол зрения, а светодиоду – цвет»⁵⁹. Следовательно, данный элемент вызывает у зрителя ассоциации со звездным небом, с космосом, с бесконечностью Вселенной.

2) Вода, разлитая по полу, в данной композиции имеет значение чистоты и течения жизни. Японцы считают, что вода накапливает положительную энергию и затем возвращает её человеку обратно. Таким образом, оказавшись на мостике в окружении воды, человек неосознанно чувствует себя участником некого ритуала очищения. Кроме того, мост символизирует собой перемены и трансформации, переход из одного состояния в иное. Таким образом, вода подталкивает человека к переосмыслению мира и своих поступков, а также к изменениям к лучшему.

3) Бесконечное зеркальное отражение самого себя – самый важный элемент композиции. Заходя в комнату, человек встречается со своим «Я».

⁵⁹ Бесконечная зеркальная комната от Yayoi Kusama [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.kulturologia.ru/blogs/140212/16139>

Зеркало отображает истину и вскрывает провинности, а также является символом самопознания. Тысячи пульсирующих огней, бесконечно отражающихся в зеркалах, очищающее свойство воды и многократное собственное отражение вводят человека в гипнотическое состояние. Так, зритель «выпадает из профанного мира обычной естественности в сферу игрового отношения с художественным пространством»⁶⁰.

У каждого из людей при взаимодействии с «Бесконечной зеркальной комнатой» захватывает дух от переживания встречи с чем-то сакральным. Инсталляция заражает зрителя своим художественным искусом, соблазняет идеей встречи с бесконечностью. Как и всякий шедевр искусства, данное произведение имеет своей целью преобразование зрителя. Выпадая ненадолго из времени и пространства и вернувшись назад к обыденности, человек, пусть ненадолго, но становится не таким, каким был прежде. Таким образом, можно сделать вывод, инсталляция Яёи Кусамы «Бесконечная зеркальная комната» - репрезентант идеального отношения человека и Вселенной.

Вторая инсталляция «Указатель в бесконечное пространство» («Guidepost to the Eternal Space», 2015) представляла собой комнату с причудливым ландшафтом, все стены и объекты в которой покрыты одним и тем же орнаментом – белые горошки на красном фоне. Кроме того, на улице возле музея посетителей встречали деревья, также раскрашенные повторяющимся фирменным горошком Кусамы. В комнате инсталляции находились объекты странных вытянутых форм, материалом которых являлись плотные воздушные шары. Заметим, что горошки и воздушные формы таким же образом изменяли привычные пространственные ориентиры посетителей, как и в первой инсталляции. Они также дезориентировали зрителя, не давая ему точно определить размеры и глубину пространства. Головокружительный эффект – черта творчества Яёи Кусамы, в искусстве

⁶⁰ Жуковский В.И. Значение зрителя в процессе отношения человека и произведения изобразительного искусства / В.И. Жуковский, Н.П. Копцева.// Территория науки, 2007, №1(2). –С.95-102

она дает выход своим психическим расстройствам, а зритель имеет возможность познать природу ее необычных идей на грани галлюцинаций.

Обратимся к рассмотрению цветов, употребляемых в инсталляции. Белые горошки на красном фоне часто повторяются в работах Яёи Кусамы и обладают эффектом арт-терапии как для самой художницы, так и для ее зрителей. Красный цвет – цвет жизни, движения, энергии, любви, борьбы, преодоления, потребности в успехе и самовыражении. Белый – чистота, начало новой жизни, ясность, принятие, покой.⁶¹ Таким образом, фирменный знак Яёи Кусамы содержит в себе противопоставление или, наоборот, единение двух стремлений души – к движению и покою, к борьбе и принятию жизни такой, какая она есть. Такая двойственность в очередной раз доказывает, что еще с детства у художницы был внутренний конфликт, который в итоге нашел достойное выражение в ее творчестве. Стоит отметить, что за счет красочности инсталляции присутствует ощущение детской радости и непосредственности. Мотив насыщенного горошка вызывает положительные эмоции практически у всех людей.

Сама художница Яёи Кусаме дала своему орнаменту космологическое толкование: «...горошек имеет форму солнца, которое символизирует энергию целого мира и нашей жизни, и также форму луны, которая являет собой спокойствие. Нечто круглое, мягкое, цветоемкое, бесчувственное и неизведанное. Поля горошка становятся движением, поля горошка – это путь в бесконечность.»⁶² Каждый зритель будет понимать горошек по-своему, найдя к нему собственную ассоциацию или воспоминание. Большинство интерактивных инсталляций «не столько нацелены на непосредственное познание произведения, сколько на личный опыт аудитории и ее самопознание через опыт взаимодействия с интерактивной инсталляцией».⁶³ Таким образом, Яёи Кусаме в своей инсталляции показала зрителям именно

⁶¹ Колошина, Т.Ю. Арт-терапия [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.twirpx.com/file/434435>

⁶² Официальный сайт Яёи Кусаме [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.yayoi-kusama.jp>

⁶³ Профатило, О.В. Внешнее и внутреннее время произведения искусства (на примере инсталляции) // Общество. Среда. Развитие. – №4, 2015. – С.100-105.

свой «Указатель в бесконечное пространство», свою наглядную модель действительности, которая у каждого человека может быть разной. В видении художницы бесконечность связана с полной свободой от всех условностей, ее внутренний мир выражается в простых круговых формах. В данной инсталляции Яёи Кусамы предложена способ выражения другой действительности и приближения к гармонии с миром, и тем самым являлась посредником между бесконечностью Вселенной и своими зрителями.

Подводя итоги главы, выделим особенности творчества Яёи Кусамы, в которых проявлены черты современной японской художественной культуры:

1) В последние десять лет при создании инсталляций Яёи Кусамы использует современные материалы, технические достижения времени. Например, светодиодные или флуоресцентные огни являются новинкой в мире искусства. Так и в целом, в современной культуре Японии переплетены технологии, инновации и искусство. Но в то же время, Яёи работает и с традиционными материалами, позволяя себе эксперименты. Следовательно, материалы современных художников Японии являются разнородными.

2) Также мы наблюдаем синтез различных художественных традиций в одном произведении. В современности художники редко останавливаются на одном направлении, они соединяют в своих работах аспекты многих веяний. Наибольший уклон в Японии наблюдается в сторону абстракционизма. Возможно, это связано с менталитетом данной страны. Японцы понимают, что картину мира можно изобразить и передать посредством разных способов, не обязательно реалистичных. На протяжении долгих веков мировоззрение японцев оттачивало способность улавливать различные символы и метафоры, теперь это умение им пригодится и при чтении различных абстракций.

3) Работы художницы погружают зрителя напрямую в миры ее воображения, позволяя наблюдать их изнутри, а не со стороны, как обычные картины. То есть инсталляции Яёи Кусамы можно понять только зайдя

внутри и рассмотрев композицию из недр пространства. Это свойственно и для японской художественной культуры в целом. В каждом традиционном и современном произведении есть глубина со скрытыми смыслами, которые нужно постигать, а не наблюдать поверхностно со стороны.

4) Галлюцинации, в которые погружает своих зрителей Яёи Кусاما, - тоже своего рода виртуальный мир, свойственный киберпанку и постмодернизму. Художница создает иллюзии других миров, бесконечности, космоса и прочего. Таким образом, ее инсталляции-комнаты можно смело назвать киберпространством.

5) Современное искусство Японии, как и на Западе, выходит из стен музеев на улицы и внедряется в общественное пространство, разрушая все ранее существующие преграды. Так, например, возле музея с выставкой Яёи Кусамы были окрашены деревья в красно-белый горошек. Более того, она неоднократно работала с природой, использовала уличное пространство.

6) Японцы в своем творчестве до сих пор выступают с протестами против угрозы новой войны. Война активно обсуждается в современной художественной культуре из-за того, что в настоящее время многие страны продолжают наращивать оружие и атомные мощи. Япония как одна из самых пострадавших стран активно пропагандирует через искусство мир и пацифизм. В том числе и Яёи Кусاما, которая неоднократно устраивала акции и перформансы против насилия.

7) В Японии очень трепетно относятся к темам детства и сексуальности. Сексуальный подтекст проявляется вследствие того, что еще не так давно произошла «сексуальная революция», кардинально поменявшая отношение японцев к этой сфере жизни. Размышления и переосмысление этой темы проявлены и в современной художественной культуре. В творчестве Яёи Кусамы ярко выражен процесс познания собственной сексуальности, она долгое время работала с фаллическими формами, чтобы избавиться от страхов, оставшихся из детства. Помимо этого, в массовой

культуре активно эксплуатируется образ школьниц, что культивирует у японской молодежи инфантильность, незрелость в развитии. От искусства зрители зачастую ждут «погружения в чудо», удивление. С другой стороны, детская непосредственность близка к понятиям простоты и естества, что находит положительное место в японской культуре.

8) У японцев присутствует скрытое желание быть похожими на американцев или европейцев. Эта потребность проявляется через эпатаж, желание выделиться. Долгое время японская культура была закрытой для других стран, и, несмотря на то, что уже давно ничего не мешает обмениваться культурным опытом, японцы до сих пор активно ищут способы взаимосвязи и сотрудничества, а многие художники откровенно мечтают о славе на Западе. Так и Яёи Кусама в свое время, будучи непонятой на родине, уехала в Соединенные Штаты. Таким образом, современная японская художественная культура стремится быть вписанной в интернациональный контекст и занимать там одно из лидирующих положений.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Исходя из проделанной работы, можно сделать следующие выводы. Изучение японской художественной культуры является актуальным на сегодняшний день, так как она поражает темпами своего развития весь мир и претендует быть центром всемирного искусства. Японии удастся хранить традиции прошлого и одновременно быть лидером в области новейших технологий на международной арене. В исследовании была поставлена проблема перехода от традиционной культуры к современной, а также проблема возникновения новой эстетики, основанной на художественной гибридизации. Таким образом, в работе, согласно цели и задачам исследования, были рассмотрены трансформации японской художественной культуры от древности до сверхсовременности.

Первая глава была посвящена японской художественной культуре в целом. В её первом пункте было проанализировано понятие художественной культуры, его трактовки западными исследователями сравнивались с пониманием в японской среде. Было выявлено, каким образом сами японцы относятся к своей культуре, к художественности, к музеям. Оказалось, что в японском мировоззрении заключено уникальное отношение к искусству, не похожее на другие страны. Кроме того, в течение длительного времени в Японии отсутствовала потребность в создании художественных музеев, им не нужна была искусственная среда для общения со своей культурой.

Во втором пункте первой главы была рассмотрена культурная политика Японии и развитие искусства, начиная от древности и заканчивая второй мировой войной. Война в данном исследовании рассматривалась как точка бифуркации, переломный момент для японской культуры, запустивший процессы трансформации. В качестве примеров в главе приводились живопись, ксилография и гравюра, искусство каллиграфии, особенности архитектуры и построения домов, японская скульптура, театр Кабуки, икебана, гончарное искусство, искусство чайной церемонии, оригами и

многое другое. Были сделаны выводы о том, что феномены японской культуры уникальны по длительности своего существования, страна Восходящего Солнца умеет сохранять свою национальную самобытность, несмотря на различные политические и социальные преобразования в стране. Таким образом, Япония не отрицает старое, а на протяжении веков идет путем синтеза и преемственности традиций.

Во второй главе основное внимание было уделено трансформациям в области современной художественной культуры Японии. В послевоенное время её культурные ценности стали формироваться под влиянием массовой культуры. Несмотря на долгую закрытость, за последние десятилетия японская художественная культура вышла за рамки своих национальных границ и добилась больших успехов на мировой арене. В первом пункте данной главы был описан путь развития японской художественной культуры в послевоенное время в качестве предисловия к последующим, более глобальным изменениям.

Во втором пункте второй главы были показаны примеры трансформаций японской культуры со всей спецификой ее жанров в эпоху киберкультуры и постмодернизма. Кроме того, был сделан акцент на адаптацию национальных традиций к условиям современной культуры, из чего последовал вывод, что в массовой культуре Японии содержится множество отсылок к традиционным ценностям. Так, например, из древних иллюстраций к литературе произошли комиксы манга, далее они вступили в синтез с достижениями кинематографа – и так возникло аниме. Анимация породила игровую индустрию и захватила множество сфер японской жизнедеятельности. Также Япония добилась больших успехов в кинематографе, который прошел столетний путь изменений. Эксцентричная мода японцев и поведение на сцене их музыкальных кумиров имеет отголоски в эстетике театра Кабуки, что тоже позволяет говорить о существенных трансформациях.

Третий пункт второй главы был посвящен новейшему и наименее изученному периоду в истории японской культуры, выходящему за рамки постмодернизма – сверхсовременной культуре. В это время японская культура продолжает сохранять свои национальные особенности, но при этом находится под мощным влиянием своего технического развития. Современность наших дней тесно связана с такими понятиями, как «киберпанк», «техно-художественные гибриды», «виртуальность», «интерактивность», «цифровое искусство» и другими. Данные феномены активно используются при создании нового глобального культурного пространства, где Япония занимает одно из центральных мест.

Третья глава является практической для данной работы, в ней были исследованы феномены современной японской художественной культуры на примере творчества Яёи Кусамы. В первом пункте был проведен культурологический анализ творческого пути художницы в целом. Выяснилось, что она испытала на себе влияние Америки, и поэтому работает в глобальном культурном контексте, а не только в рамках своей национальной традиции. Тем не менее, в её работах не исчезает специфика японского менталитета. Таким образом, все, что приходило в культуру Японии извне, особенно из США, тщательно перерабатывалось японским менталитетом: культурные противоречия отвергались, а все самое лучшее вступало в синтез с национальным.

Во втором пункте третьей главы был проведен философско-искусствоведческий анализ двух инсталляций Яёи Кусамы, по результатам которого были сделаны выводы о том, каким образом изменилась японская художественная культура к современности. К таким трансформациям можно отнести синтез различных жанров и материалов в одном произведении, внедрение научно-технических достижений Японии в сферу искусства, детское ожидание «чуда» от процесса общения с произведениями искусства, тенденция к абстракционизму, к виртуальным мирам и иллюзиям. Отныне

японские музеи и фестивали современного искусства становятся похожими на киберпространство. С другой стороны, еще со времен традиционной культуры в современном искусстве продолжает сохраняться глубокий смысл произведений, наполненный различной символикой и уважением к природе.

Таким образом, в настоящий момент Япония является центром современного искусства, технологий и инноваций. А план развития, принятый государством в 2016 году, говорит о том, что так будет продолжаться в течение нескольких будущих десятилетий.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Авдокушин, Е.Ф. Национальная инновационная система Японии [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.nitpa.org/nacionalnaya-innovacionnaya-sistema-yaponii-e-f-avdokushin>
2. Анарина, Н.Г. История японского театра / Н.Г. Анарина. – М.: Наталис, 2008. – 336 с.
3. Арутюнов, С.А. Современный быт японцев / С.А. Арутюнов. – М., 1968. – 232с.
4. Аташева, К. Вокруг игры: специфика японской игровой индустрии [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://old.mirf.ru/Articles/art6093.htm>
5. Беляева, К. Мировосприятие японцев [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://sumie-art.ru/?page=111>
6. Бенедикт, Р. Хризантема и меч: Модели японской культуры / Пер. с англ. М.Н. Корнилов, Е.М. Лазарева. – М.: РОССПЭН, 2004. – 256 с.
7. Бесконечная зеркальная комната от Yayoi Kusama [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.kulturologia.ru/blogs/140212/16139>
8. Биричевская, О.Ю. Массовая культура России и Японии: сравнительный ценностно-смысловой анализ / О.Ю. Биричевская. – М.: Вестник ТГПУ, №7 (58), 2006. – С. 87-92.
9. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляция / Перевод О. А. Печенкина. – Тула, 2013. – 204 с.
10. Большой толковый словарь русского языка / С.А. Кузнецов. - СПб.: Норинт, 1998.
11. Бреславец, Т. И. Поэзия танка // Очерки японской поэзии IX-XVII веков. – М.: Восточная литература, 1994. – С. 5-74.
12. Бычкова, Т.А. Культура традиционных обществ Китая и Японии / Т.А. Бычкова. – Томск: Издательство Томского университета. 2001. – 63 с.

13. Вещь в японской культуре (Сборник статей) / Сост. Н.Г. Анарина, Е.М. Дьяконова. – М.: Восточная литература, 2003. – 262 с.
14. Виноградова, Н.А. Искусство Японии / Н.А. Виноградова. – М., Изобразительное искусство, 1985. – 244 с.
15. Всеобщая история искусств. Том 6, книга первая. Искусство 20 века / под ред. Б.В. Веймарн, Ю.Д. Колпинского. – М.: Искусство, 1965 – с. 932
16. Гаджиева, Е. Страна Восходящего Солнца. История и культура Японии. / Е. Гаджиева. – М.: Феникс, 2006.
17. Галкин, Д.В. Виртуализация опыта в культуре постмодерна: метаморфозы дискурсивного ландшафта // Автореферат на соискание ученой степени кандидата наук. – Томск, ТГУ, 2002. – 26 с.
18. Галкин, Д.В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: исследования техно-художественных гибридов / Д.В. Галкин // Гуманитарная информатика. – Томск: Изд-во ТГУ, 2007. – Вып. 4. – С. 38-50.
19. Галкин, Д.В. Техно-художественные гибриды или искусство, политика и цифровые технологии в культурной динамике второй половины XX века / Д.В. Галкин // Гуманитарная информатика. – Томск: Изд-во ТГУ, №4, 2008. – С.52-78.
20. Галкин, Д.В. Техно-художественные гибриды или произведение искусства в эпоху его компьютерного производства / Д.В. Галкин // Гуманитарная информатика. – Томск: Изд-во ТГУ, №4, 2007. – С. 22-38.
21. Галкин, Д.В. Виртуальный дискурс в культуре постмодерна / Д.В. Галкин // Критика и семиотика, №1, 2000. – С. 26-34.
22. Геворкян, Г.Х. Интерактивное искусство, виртуальная реальность и киберкультура / Г.Х. Геворкян // Культура в современном мире: опыт, проблемы, решения: научн. инф. – М.: РГБ, №5, 1996.
23. Герасимова, М. П. Изменение массового сознания в японском обществе. / М.П. Герасимова // Историческая психология и социология истории, №2(6), 2013. – С. 65-78.

24. Герасимова, М.П. Формирование понятия «художественная культура» в Японии / М.П. Герасимова // Японское общество: изменяющееся и неизменное / Рук. проекта Э.В. Молодякова. – М., АИРО, XXI, 2014. – 300с.
25. Глотов, М. Б. Художественная культура как система социальных институтов: Ав-тореф. дисс. – Л., 1974. – 15с.
26. Глущенко, К.В. Многообразие форм современного искусства: контекстуальность проблемы / К.В. Глущенко // Всероссийский журнал научных публикаций, 2011. – С. 33-35.
27. Голосова, Е.В. Японский сад. История и искусство / Е.В. Голосова. – М. : Изд-во Моск. гос. ун-та леса, 2002. – 284 с.
28. Город под водой Ocean Spiral [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://near-future.ru/gorod-pod-vodoj-ocean-spiral>
29. Григорьева, Т. П. , Японская художественная традиция / Т.П. Григорьева. – М.: Главная редакция восточной литературы издательства «Наука», Институт востоковедения АН СССР, 1979.
30. Григорьева, Т.П. Человек и мир в японской культуре. Сборник статей / Т.П. Григорьева. – М.: Наука, 1985. –280 с.
31. Григорьева, Т.П. Японская литература. Краткий очерк / Т.П. Григорьева, В.В. Логунова. – М.: Наука, ГРВЛ, 1964. – 282с.
32. Гришелёва, Л.Д. Театр современной Японии / Л.Д. Гришелёва. – М.: Искусство, 1977. – 237 с.
33. Гришелева, Л.Д. Японская культура нового времени / Гришелева Л.Д., Чегодарь Н.И. – М., «Восточная литература» РАН, 1998. – 240 с.
34. Денисов, Ю.Д. Япония в инновационной гонке / Ю.Д. Денисов // Япония. Ежегодник. – М.: Иститут востоковедения РАН, №38, 2009. – С. 88-102.
35. Денисова, А.И. Семиотика в манга и аниме / А.И. Денисова // Вестник ТГУ, №12, 2004. – 5с.
36. Дорогова, Л.Н. Художественная культура и формирование творческих способностей воина / Л.Н. Дорогова. – М.: ВПА, 2004. – 347 с.

37. Ермакова, Л.М. «Вещь» и моно в понятиях и ритуалах. Вещь в японской культуре / Л.М. Ермакова. – М., 2003. – 6 с.
38. Жуковский, В.И. Значение зрителя в процессе отношения человека и произведения изобразительного искусства / В.И. Жуковский, Н.П. Копцева // Территория науки, 2007, №1(2). – С. 95-102
39. Жуковский, В.И. Теория изобразительного искусства / В.И. Жуковский. – СПб.: Алетейя, 2011. – 496 с.
40. Иванов, Б. Введение в японскую анимацию / Б. Иванов. – М.: Наука, 2001. – 782 с.
41. Игнатович, А.Н. Буддизм в Японии. Очерк ранней истории / А.Н. Игнатович. – М.: Наука, 1987. – 317 с.
42. Искусство Японии [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.la-fa.ru/history/history481.html>
43. История японского кинематографа [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://kinocenter.rsuh.ru/article.html?id=783811>
44. Катасонова, Е.Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: очерки современной массовой культуры / Е.Л. Катасонова; Ин-т востоковедения РАН. – М. Вост. лит., 2012. – 357 с.
45. Кинематограф Японии [Электронный ресурс] / Режим доступа: http://www.ru.emb-japan.go.jp/ABOUT/CULTURE_ABOUT/cinema.html
46. Коломиец, А. С. Современная гравюра Японии и ее мастера / А.С. Коломиец. – М.: Изобразительное искусство, 1974. – 382 с.
47. Колошина, Т.Ю. Арт-терапия [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.twirpx.com/file/434435>
48. Конрад, Н. И. Японская литература. От Кодзики до Токутоми / Н.И. Кондрат. – М.: Наука, 1974. – 568 с.
49. Кравченко, А.И. Культурология Учебное пособие для вузов / А.И. Краченко. – М: Академический Проект, Трикста, 2003. – С. 39

50. Латышев, И.А. Япония, японцы и японоведы / И.А. Латышев. – М.: ФЭРИ-В, 2001. – 521 с.
51. Малько, Е.С. СМИ как фактор трансформации сознания / Е.С. Малько // Теория и практика общественного развития, 2012, №11. – С. 46-50.
52. Менегетти, А. Искусство? – Да, если это искусство жизни / А. Менегетти // Ценности и смыслы, 2011. – 8 с.
53. Мещеряков, А.Н. История древней Японии / А.Н. Мещеряков – М.: Наталис, 2010. – 544 с.
54. Молодякова, Э.В. Япония: опыт модернизации / Э.В. Молодякова. – М., АИРО-XXI, 2011. – 280 с.
55. Мошняга, П.А. Японская культура в глобализирующемся мире / П.А. Мошняга // Знание. Понимание. Умение. – М.: МГУ, №3, 2008. – С. 24-29.
56. Навлицкая, Г.Б. История Японии / Г.Б. Навлицкая, Ю.Д. Кузнецов. – М.: Высшая школа, 1988. – 432 с.
57. Николаева, Е.В. Фрактальные рефлексии в кинетическом искусстве / Е.В. Николаева // Вестник КГУ им. Н.А. Некрасова, №4, 2013. – С. 202-205.
58. Официальный сайт Яёи Кусамы [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.yayoi-kusama.jp>
59. Павлов, М. Японское кино для начинающих [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://arzamas.academy/mag/119-japan-cinema>
60. Петлин, М.А. Постмодерная культура – киберкультура / М.А. Петлин // Омский научный вестник. – Омск: ОГПУ, №5 (122), 2013. – С. 121-124.
61. Пронников, В.А. Японцы (этнопсихологические очерки) / В.А. Пронников, И.Д. Ладанов. – М.: Наука, 1985. – 348 с.
62. Профатило, О.В. Внешнее и внутреннее время произведения искусства (на примере инсталляции) / О.В. Профатило // Общество. Среда. Развитие. – №4, 2015. – С. 100-105.
63. Редин, А. А. Причины популярности японских комиксов и анимации [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://rae.ru/forum2012/232/383>

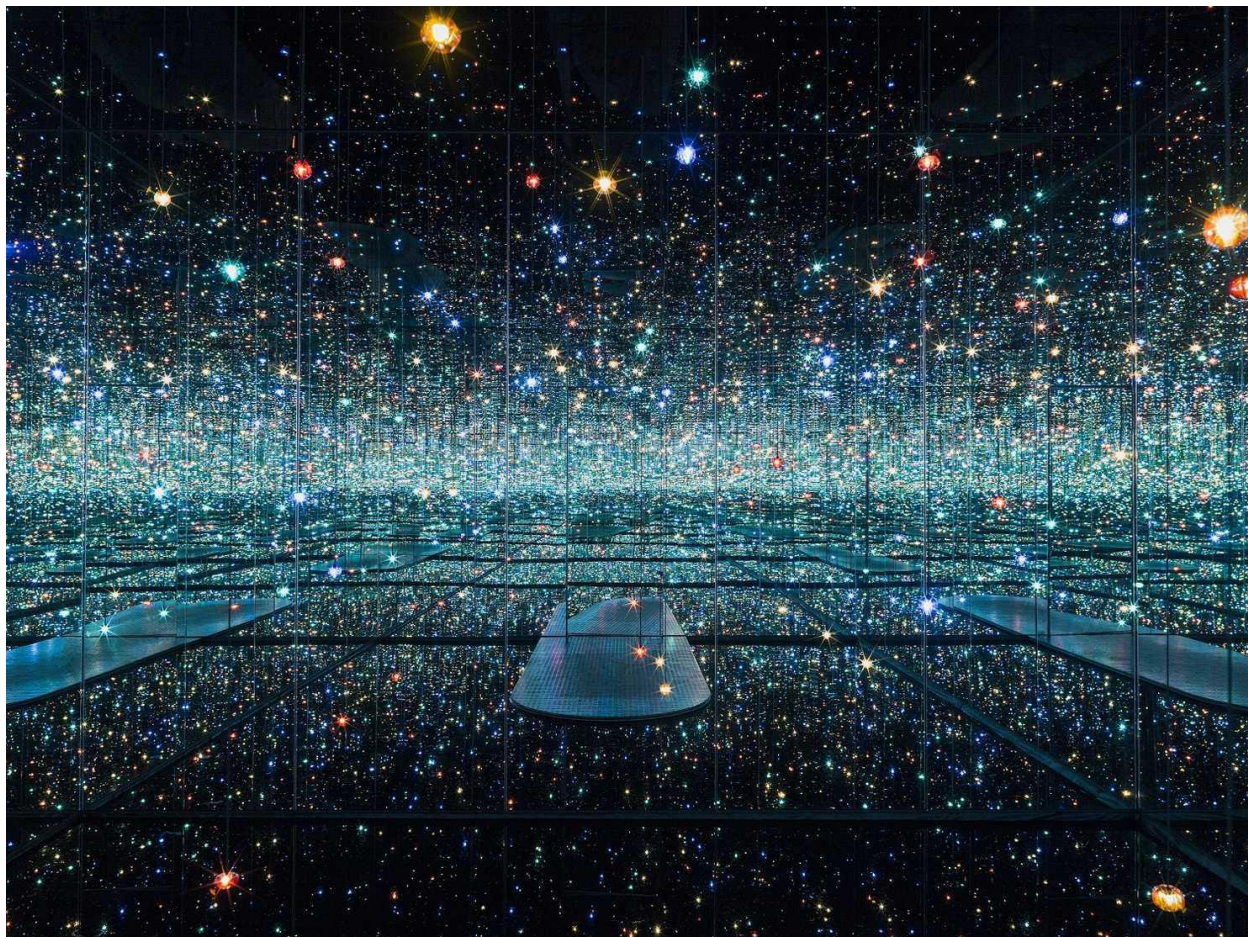
64. Сайт о современных художниках. Яёи Кусاما [Электронный ресурс] / Режим доступа: http://contemporary-artists.ru/Yayoi_Kusama.html
65. Современное искусство. Яёи Кусاما [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://sovremennoe-iskusstvo.ru/hudozhniki/yayoi-kusama>
66. Солодовиченко, Л.Н. Интеграция эстетики интерактивного искусства и компьютерных технологий в художественном творчестве / Л.Н. Солодовиченко // Мир науки, культуры, образования, №20, 2010. – С. 35-38.
67. Сумиэ – дзенская живопись Японии [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.sostoyanie.ru/2010-03-21.html>
68. Сычева, Е.С. Традиционные ценности в современной массовой культуре Японии / Е.С. Сычева // Вестник МГИМО университета. – М.: МГИМО, №2 (35), 2014. –С. 260-263.
69. Терехова, И. В чем уникальность Японии? [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://nihongo-manabo.com/post2/?lang=ru>
70. Успенский, М. В. Японская гравюра / М.В. Успенский. – Санкт-Петербург: «Аврора», 2004. – 64 с.
71. Цесевичене, О.А. Японская мода: традиционализм и новаторство / Материалы конференции «XXI век – век дизайна» / О.А. Цесевичене. – Екатеринбург: РГППУ, 2014. – С. 173-179.
72. Шайдулина, М.В. Киберпанк в японском кинематографе / М.В. Шайдулина // Вестник Томского ун-та. Культурология и искусствоведение, 2016, 1(21), – С. 74-82
73. Швыдко, В.Г. Новый пятилетний план научно-технического развития Японии: смена акцентов в государственной политике стимулирования науки и инноваций / В.Г. Швыдко // Международный научно-исследовательский журнал, №11 (53), 2016. – С. 77-80.
74. Щедрина, Г. Картины ускользающего мира – укиё-э [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.artgalery.ru/?id=300&ir=1&sm=103>

75. Энциклопедия "Япония от А до Я" [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.japantoday.ru/japanaz/s110.shtml>
76. Энциклопедия культурологии [Электронный ресурс] / Режим доступа: http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_culture
77. Яёи Кусاما – №1 в списке самых дорогих современных художниц [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://2queens.ru/Articles/Yayoi-Kusama>
78. Яёи Кусاما [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://sovremennoe-iskusstvo.ru/hudozhniki/yayoi-kusama/>
79. Яёи Кусاما: психоделический горошек [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://artifex.ru>
80. Япония от А до Я. Энциклопедия [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://sbiblio.com/biblio/content.aspx?dictid=169&wordid=1257221>
81. Японское общество: изменяющееся и неизменное. / Рук. проекта Э.В.Молодякова. – М., АИРО-XXI. 2014. – 300 с.
82. A History of Japanese Theatre : / Edited by Jonah Salz. – Cambridge University Press, 2016. – 589 p.
83. Anderson, J. The Japanese film / J. Anderson, D. Richie. – Tokyo : Charles Tuttle Co., 1959.
84. Choy Lee, K. Japan: Between Myth and Reality / K. Choy Lee. – 1995. – P. 142.
85. Explorations in Art and Technology. / Ed. Linda Candy and Ernst Edmonds. Springer. – London, 2002. – 374 p.
86. Gere, C. Digital Culture. / C. Gere. – London: Reaktion, 2002. – 325 p.
87. Goodman, C. Digital Visions. Computer and Art / C. Goodman. – New York, Everson Museum of Art, Syracuse, 1987. – 190 p.
88. Grau, O. Virtual Art: From Illusion to Immersion / O. Grau. – Cambridge-London, MIT Press (Leonardo), 2003.
89. Holmes, T. Electronic and Experimental Music: Pioneers in Technology and Composition / T. Holmes. – New York, London Taylor & Francis, 2002.

90. Japan Media Arts Festival [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://j-mediaarts.jp/en.php#>
91. Lexus Hybrid Art [Электронный ресурс]: Ежегодная выставка гибридного искусства. – Режим доступа: <http://hybridart.ru>
92. Mason, P. History of Japanese Art / P. Mason. – New Jersey, Pearson Prentice Hall, 2005. – P. 389-391.
93. McDonald, K. I. Reading a Japanese Film : Cinema in Context / K.I. McDonald. – University of Hawaii Press, 2006.
94. Morris, I. The World of the Shining Prince: Court Life in Ancient Japan / I. Morris – 1994. – P. 197.
95. Ortolani, B. The Japanese theatre: from shamanistic ritual to contemporary pluralism / B. Ortolani. – Princeton University Press, 1995. – 375 p.
96. Popper, F. From Technological to Virtual Art / F. Popper. – Cambridge-London, MIT Press (Leonardo), 2007. – 471 p.
97. Richie, D. A Hundred Years of Japanese Film / D.A. Richie. – Tokyo : Kodansha International, 2005.
98. Scott, A. C. The Kabuki Theatre of Japan / A.C. Scott. – General Publishing Company, 1999. – 316 p.
99. Suderburg, E. Space, Site, Intervention: Situating Installation Art. Minneapolis / E. Suderburg. –London: University of Minnesota Press, 2000. – P.3.
100. Yamaguchi, M. The poetics of Exhibition in Japanese Culture. Exhibiting Cultures / M.Yamaguchi. – Washington and London, 1996.
101. Yayoi Kusama: Mirrored Years [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://citygallery.org.nz/assets/New-Site/Education/Education-Resources/Kusama>

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Инсталляция «Бесконечная зеркальная комната – Души в миллионах световых лет от нас», 2013, Яёи Кусама
(«Infinity Mirrored Room – The Souls of Millions of Light Years Away», 2013, Yayoi Kusama)



ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Инсталляция «Указатель в бесконечное пространство», 2015, Яёи Кусاما
(«Guidepost to the Eternal Space», 2015, Yayoi Kusama)

